

UNIVERSIDADE DE LISBOA

FACULDADE DE LETRAS



Inventar a vida: autobiografia e autoficção em banda desenhada

GIL DA SILVEIRA RAMOS LAMPREIA DE SOUSA

Tese orientada pela Professora Doutora Fernanda Mota Alves e pela Professora Doutora Luísa Afonso Soares, especialmente elaborada para a obtenção do grau de Mestre em Estudos Comparatistas.

2020

Agradecimentos

A presente dissertação não teria sido possível sem a paciência e contínuo apoio de um sem-número de pessoas.

Em primeiro lugar, às Professoras Fernanda Alves e Luísa Soares, que dedicaram muitas horas a aconselhar e a rever o trabalho em desenvolvimento. Pela simpatia, pela direcção e pela paciência sinceramente lhes agradeço.

À minha família, tanto pelo ânimo constante das gerações mais velhas, como pelo gozo igualmente perene das mais novas. A todos os que estão ansiosamente à espera de ver o produto final: ei-lo.

A uma outra familiazita, cujo lema nunca deixou de ser “Quando é que acabas isso?” Igualmente a todos os amigos que nunca se cansaram de me incitar a terminar o presente trabalho. Vão ter de arranjar outro tema de conversa.

E à Leonor. Esta dissertação dependeu mais de ti do que sabes.

Índice

Resumo – <i>Abstract</i>	2
1. Introdução	3
2. Terminologia	8
2.1. “Banda desenhada”	9
2.1.1. Componentes	9
2.2. Escrita de vida	11
3. O narrador na narrativa gráfica	13
3.1. O <i>monstrator</i> e o <i>reciter</i> em <i>Fun Home</i> : uma relação espelhada	27
3.2. A narração em <i>Blankets</i>	33
4. A representação da identidade	40
4.1. Da autobiografia à autoficção	42
4.2. As fronteiras da autoficção	44
4.3. A autobiografia na narrativa gráfica	51
4.4. <i>Fun Home</i> : uma casa de espelhos	57
4.4.1. A literatura como mapa da identidade	62
4.4.2. A fotografia reinterpretada	67
4.5. <i>Blankets</i> : entre a imagem e o vazio	70
4.5.1. Manta de retalhos: a obra dentro da obra	73
4.5.2. Sonho e esquecimento	75
4.5.3. A representação da palavra	81
4.5.4. <i>A Bíblia</i> : a preferência pela dúvida	83
5. Conclusão	83
Bibliografia	92

Resumo

Esta dissertação investiga a representação do passado autobiográfico em narrativas gráficas através da análise de duas obras: *Blankets*, de Craig Thompson, e *Fun Home*, de Alison Bechdel. Está dividida em dois capítulos temáticos: o primeiro incide sobre a narratologia da banda desenhada, onde nos baseámos no modelo narratológico definido por Thierry Groensteen que separa *reciter* de *monstrator* e de narrador fundamental; o segundo capítulo discute a autobiografia literária contemporânea e determina que paralelos podem ser estabelecidos entre essa e a autobiografia gráfica. Este segundo capítulo tem sobretudo em atenção o desenvolvimento relativamente recente da prática da autoficção, termo definido primeiro por Serge Doubrovsky. Ao longo da dissertação, identificamos vários mecanismos próprios da narrativa gráfica como veículo artístico, com o objectivo de determinar a forma própria como este formato exprime temas como a identidade e o passado autobiográfico. As duas obras escolhidas são alvo de uma extensa análise que visa comprovar através de exemplos a presença e acção dos mecanismos identificados.

Palavras-chave: Narrativa gráfica; Autoficção; Autobiografia; Escrita de vida; Memória.

Abstract

This dissertation aims to investigate the representation of the autobiographical past in graphic memoirs by focusing on two such works: Craig Thompson's *Blankets*, and Alison Bechdel's *Fun Home*. It is divided in two broad chapters: the first discusses the narratology of graphic narratives through the narratological model developed by Thierry Groensteen, which separates *reciter*, *monstrator* and fundamental narrator; the second chapter analyses contemporary literary autobiography and compares it to its graphic counterpart. This last section focuses on the relatively recent development of the practice of autofiction, first defined by Serge Doubrovsky. Throughout this dissertation, we identify several mechanisms exclusive to graphic narrative as an art form, aiming to establish the way in which this format expresses themes such as autobiographical past and identity. Both the selected graphic autobiographies are extensively analysed in an attempt to show, through real examples, the mechanisms mentioned.

Keywords: Graphic novel; Autofiction; Autobiography; Life writing; Memory.

1. Introdução

O género literário a que chamamos escrita de vida está subdividido em inúmeros subgéneros e modos literários. Entre estes, encontramos a autobiografia, a memória, a escrita de diário, de cartas e a biografia, tal como os fenómenos mais recentes da escrita em blogues, de emails e da participação em redes sociais. Todos estes modos de expressão têm por objecto a identidade do sujeito, seja esta representada através da sua relação com os outros ou dos factos da sua vida, por outros ou pelo próprio. A autobiografia lida com a auto-representação da identidade, construída a partir de um conjunto de memórias de vida que são, por quem relembra, transformadas numa narrativa.

É sobre este formato que nos debruçaremos nesta dissertação, especificamente sobre desenvolvimentos recentes relativos à possibilidade de exprimir a identidade sob a forma de uma narrativa fictícia. Será dada especial atenção ao processo de abstracção através do qual a memória pode ser transformada numa narrativa e às perguntas que este coloca sobre a representação artística da identidade. Descreveremos, ao longo deste trabalho, a transição de um paradigma em que essa representação é vista como possível, até desejável, para um paradigma mais céptico, onde a própria noção de identidade é posta em causa.

As diferenças entre estas duas formas de encarar a auto-representação não se cingem à identidade. O papel da memória e das respectivas insuficiências refere-se directamente à dualidade facto-ficção e coloca uma questão premente: terá ou não a ficção um papel no género autobiográfico? Consideraremos a forma como a experiência original se dilui após a sua captação pelos sentidos, e como a acção de lembrar complexifica a memória através da introdução de uma perspectiva presente. Observaremos também as dificuldades classificatórias que a presença da ficção trouxe ao universo da autobiografia, especialmente através da introdução do conceito de autoficção. Considerações principais no que a este tema diz respeito consistem na visão recursiva da memória, segundo a qual cada memória é transformada sempre que é

relembrada, e da identidade em representação em vez da identidade representada, isto é, criativa em vez de mimética¹.

Relembrar, por exemplo, depende de constantes processos de selecção através dos quais é dado relevo a certos episódios, enquanto outros são objecto de esquecimento involuntário. Os episódios que permanecem como memórias são então alvo de processos de alteração voluntários e involuntários. Como diz Neumann, “o acto de contar memórias diz mais acerca do presente de quem recorda (...) do que acerca de acontecimentos passados verdadeiros.”² O regresso a uma memória específica ao longo do tempo, durante o qual uma sequência de presentes alterará o episódio original com as circunstâncias e necessidades de cada um, transforma essa memória num palimpsesto.

As insuficiências da memória consistem numa intrusão da dúvida no processo de representar a identidade. Outras existem, por exemplo as deficiências dos sentidos que se encontram na origem da captação do episódio. Da mesma forma, a moldagem dos episódios de vida lembrados numa narrativa coerente consiste numa abstracção, na construção de um sentido que não existe *a priori*. A ficção, o desvio do facto, está então presente em todos os momentos da representação identitária.

Diluindo-se a presença da factualidade absoluta como matéria-prima para a representação da identidade, a ficção transforma-se assim na base assumida dessa representação. A identidade supostamente recriada existe apenas na narrativa que, afinal, é sua criadora. É esta a base teórica sob a qual opera a produção autobiográfica presente, discutida mais a fundo no curso desta dissertação. A identidade é uma instância criada pelo texto e por ele limitada.

O acesso a essa identidade como objecto construído é condicionado pelos mecanismos de representação de que cada meio artístico dispõe, mecanismos esses que forçam uma forma específica de representação da memória, ou sugerem uma certa leitura da mesma. Os mecanismos que cada meio possui para representar a memória e a identidade são assim de especial importância para o estudo da autobiografia.

¹ Para uma visão mais completa da identidade em representação, ver Hirsch, 1992-93.

² Neumann, 2016: 267.

A banda desenhada surge neste contexto como um meio artístico no qual obras autobiográficas e aqueles que as produzem ocupam uma posição privilegiada, historicamente estabelecida, como legitimadores da forma de arte perante a crítica. Faz uso de dois modos representativos: um verbal, o outro gráfico. Quando relacionados com a reprodução da vida do autor, estes modos transformam-se na autobiografia e no auto-retrato. Mas a banda desenhada é mais do que a soma das suas partes: a sua leitura específica advém da co-presença dos meios que a compõem mas existe entre estes, na inter-relação de imagens e palavras e nos espaços que as separam. As possibilidades infinitas deste espaço não-visível demonstram as capacidades expressivas das narrativas gráficas como uma forma de representação própria e específica.

Esta dissertação visa estudar os mecanismos exclusivos da banda desenhada como formato artístico, concretamente aqueles que se reportam à representação autobiográfica. Considerando os novos desenvolvimentos na produção autobiográfica em obras literárias, especificamente a sua aceitação progressiva do uso da ficção, temos igualmente como objectivo clarificar se esses desenvolvimentos se verificam também em narrativas gráficas e, em caso afirmativo, que forma adoptam. Colocámos a hipótese de que a autobiografia gráfica, como género relativamente recente neste formato, mantivesse algum tradicionalismo. Presumimos que, ao pretender estabelecer uma linguagem comum para a expressão de um género num formato específico, a banda desenhada não se pudesse permitir adoptar mecanismos representativos da memória desenvolvidos por e para outros formatos artísticos. Parte da análise nesta dissertação visa determinar se tal se verifica: se as narrativas gráficas autobiográficas operam sob o mesmo paradigma que a sua contraparte literária ou se a presença de mecanismos narrativos próprios forçou o seu desenvolvimento noutro sentido.

Foi com este duplo objectivo que iniciámos o presente estudo sobre a produção autobiográfica corrente em narrativas gráfica. Este levou-nos a investigar a produção autobiográfica literária e o estado de indefinição em que se encontra – estado esse que é particularmente fértil tanto para efeitos de estudo como de produção literária. A pesquisa sobre os mecanismos narrativos exclusivos de narrativas gráficas levou-nos a procurar um campo de investigação adjacente ao estudo da autobiografia para estabelecer, se tal se verificasse, de que forma a banda desenhada se afasta da literatura

e sublinha o seu modo de expressão próprio. Assim, esta dissertação inclui uma secção sobre narratologia, o estudo do narrador e do acto de narrar (capítulo 3), e outra, mais ampla, sobre o género autobiográfico no geral e a sua expressão em narrativas gráficas em particular (capítulo 4). A primeira investiga o modo como as narrativas gráficas lidam com a construção de duas narrativas distintas e inclui uma secção analítica em que os aspectos teóricos discutidos são vistos no contexto de obras concretas. A segunda foca-se na evolução recente do género autobiográfico literário em prosa e na indefinição conceptual que de momento atravessa, estabelecendo comparações com a produção do mesmo género em narrativas gráficas. Esta secção termina com uma análise mais aprofundada que incorpora tanto elementos narratológicos como relativos à autobiografia na análise das obras *Fun Home* (2006) e *Blankets* (2003).

Fun Home é uma obra autobiográfica da autoria de Alison Bechdel que lida com o suicídio do pai desta. Os temas de que trata reportam-se à vida secreta do pai enquanto homossexual reprimido e a influência que esta teve no desenvolvimento pessoal, artístico e sexual de Alison.

Blankets, de Craig Thompson, narra também os anos da formação do autor, mas o enfoque está sobre os aspectos religiosos da sua educação, na primeira relação amorosa, e sobre a fronteira entre sonho e realidade que igualmente separa o céu do inferno, o amor do desprezo e a infância da maturidade.

A escolha destas duas autobiografias gráficas deveu-se a vários factores, relativos tanto à recepção crítica como aos temas que cada uma encara. Ambas as obras obtiveram um impacto mediático e crítico consideráveis, são contemporâneas entre si e assemelham-se tematicamente. A afinidade das suas narrativas, assentes num foco no privado, distingue estas obras de *Maus*, de Art Spiegelman e *Persepolis*, de Marjane Satrapi – as duas obras que estão na base do cânone autobiográfico deste formato – mais directamente relacionadas com a interacção do privado com um contexto histórico abrangente.

Mas a decisão deve-se também a um desequilíbrio considerável na esmagadora presença crítica de *Fun Home* em comparação com a relativa ausência de *Blankets* da mesma. A análise que fazemos de *Fun Home*, apoiada numa multiplicidade de textos

críticos e de análise, partiu de uma base sólida de análises críticas que nos permitiu extrapolar e encontrar paralelos entre textos, relacionar elementos analisados em diferentes artigos e construir a nossa leitura relativa à expressão da memória e da identidade. Por outro lado, *Blankets* é, comparativamente, uma tela em branco, onde, com maior escassez bibliográfica, pudemos nós próprios estabelecer as bases para a mesma análise. As duas obras constituem exemplos úteis para um entendimento contextual e prático da teoria que estudámos durante a elaboração desta dissertação, no entanto a segunda permitiu uma análise menos condicionada por um *corpus* bibliográfico existente e um trabalho maior de criatividade.

A bibliografia crítica consultada comportou obras de diferentes campos teóricos, permitindo uma visão alargada da questão da autobiografia em narrativas gráficas. Sobre o tema da representação da identidade, foram especialmente úteis textos seminais da teoria autobiográfica, que hoje providenciam uma visão quase histórica das circunstâncias em que se desenvolveu a teoria autobiográfica estruturalista, e estudos mais recentes, focados na relação especial que este género estabelece entre facto e ficção. Entre os primeiros destacam-se os trabalhos de Philippe Lejeune (1989) e Gérard Genette (1983). Os autores mais recentes incluem Sidonie Smith e Julia Watson (2001), Zachary Leader (2015), Anna Faedrich (2016), Laura Di Summa-Knoop (2017), Hywel Dix (2017) e, no campo dos estudos da memória, Marianne Hirsch (1992-1993), Ansgar Nünning (2001) e Birgit Neumann (2016).

O campo da narratologia conduziu também a um amplo leque de leituras, desde a análise de Genette sobre as relações de voz e focalização na narrativa (1983) a um debate posterior acerca da identificação do narrador através da presença necessária de uma voz no texto, representado pelas visões opostas de Richard Walsh (1997) e Richard Aczel (1998), comentadas pelo crítico Jan-Noël Thon a propósito da sua aplicação a narrativas gráficas (2013). O texto introdutório ao estudo da narratologia de Monika Fludernik (2009) foi imprescindível para uma visão geral deste campo teórico.

No que se reporta à forma da narrativa gráfica, as maiores fontes de apoio consistiram nos trabalhos de Scott McCloud (1994 e 2006), David Wolk (2007), Hillary Chute (2008 e 2010) e Karin Kukkonen (2013). Especialmente *Understanding Comics* (1994), de McCloud, – uma obra de banda desenhada acerca da teoria da banda

desenhada, onde as especificidades do meio não são apenas discutidas mas demonstradas – que apresenta tanto uma história da banda desenhada como um levantamento das questões que esta coloca no próprio contexto da forma gráfica. *Reading Comics* (2007), de David Wolk, mostra uma visão abrangente de autores relevantes em banda desenhada, incluindo uma análise sobre o seu estilo e obras. Do mesmo modo, a obra introdutória *Studying Comics and Graphic Novels* (2013), de Karin Kukkonen, discute princípios da crítica da narrativa gráfica, incluindo ferramentas úteis para analisar e interpretar uma obra neste formato. Os vários artigos e obras onde Hillary Chute discute *Fun Home* formaram a base da nossa análise sobre esta obra. Os artigos de Jan-Noël Thon, Nancy Pedri e Kai Mikkonen, incluídos na obra *From Comic Strips to Graphic Novels: contributions to the history and theory of graphic narrative* (2013), informaram grande parte do suporte teórico desta dissertação, enquanto as obras de Thierry Groensteen, sobretudo *The System of Comics* (2007), permitiram estabelecer um conjunto de noções acerca do narrador em narrativas gráficas que claramente as separam de outros modos narrativos.

Finalmente, como forma de observar os mecanismos narrativos próprios deste formato, foram consultadas outras narrativas gráficas para além de *Fun Home* e *Blankets*. Algumas delas são mencionadas a título de exemplo relativamente a mecanismos variados – assinalam-se aqui trabalhos da autoria de Bill Watterson (1991) Art Spiegelman (1996 e 2004), Marjane Satrapi (2000 e 2004), David Mazzucchelli (2009), Neil Gaiman e James H. Williams III (2014). Escolhemos os presentes por se tratarem de obras ou criadores famosos que representam de forma clara os mecanismos discutidos. O número real de obras e autores que demonstram um domínio absoluto da arte da narrativa gráfica ao mesmo tempo que aumentam o espectro de possibilidades neste formato é demasiado vasto para ser aqui discriminado.

2. Terminologia

É necessário clarificar vários termos que irão ser usados ao longo desta dissertação com o intuito de, à partida, e em vista da comum percepção difusa sobre estes temas,

nos certificarmos de que não existem equívocos relativos às definições mais básicas que irão ser utilizadas.

Assim, entendemos útil justificar o uso da expressão banda desenhada, explicitar os elementos que a compõem, e ainda esclarecer a expressão ‘escrita de vida’.

2.1. “Banda desenhada”

O termo banda desenhada é contencioso. Designa, de forma geral, um formato com várias tradições que apresentam algumas características comuns. Esta universalidade pode conduzir a equívocos, misturando tradições heterogéneas. Esclarecemos, portanto, que, na utilização da expressão banda desenhada, nos referimos principalmente ao cânone contemporâneo americano de narrativas gráficas.

O nome é uma tradução literal do francês *bande dessinée*, que descreve o formato tradicional deste modo de expressão: uma tira com desenhos. Mais recentemente, com a popularização e legitimação artística do formato, esta designação foi posta em causa. O termo romance gráfico tem vindo a substituí-lo, sobretudo no que toca a obras de maior volume (por oposição a publicações periódicas com narrativas geralmente curtas). Porque a palavra romance é inadequada para os propósitos desta dissertação, quando nos referimos a obras neste formato que se movem dentro do género autobiográfico preferimos utilizar a designação mais abrangente de narrativa gráfica³, igualmente descritiva mas sem as implicações genológicas da palavra romance. Especificamente, pretendemos afastar-nos da sugestão de uma componente ficcional à partida antitética à prática autobiográfica.

2.1.1. Componentes

A forma da narrativa gráfica, exceptuando casos marginais de obras que propositadamente testam os limites do meio, eliminando ou alterando os elementos considerados indispensáveis, consiste na articulação de imagens e palavras em

³ Esta não deve ser confundida com ‘narração gráfica’, que, como iremos discutir mais à frente, designa os elementos pictóricos da narrativa gráfica.

sequência. A leitura deste formato duplo é simultânea: o leitor acede ao mesmo tempo aos elementos gráficos e aos elementos verbais. A justaposição de imagens no campo visual do leitor, para além de permitir sempre uma perspectiva geral de vários momentos na narrativa, condiciona a disposição dos elementos na página. É importante, por esta razão, ter consciência dos diferentes dispositivos textuais presentes na leitura de uma narrativa gráfica.

A uma página neste formato dá-se o nome de prancha. A leitura desta faz-se da esquerda para a direita e de cima para baixo. O elemento básico da prancha – da narrativa gráfica no geral – é a vinheta, vulgo quadradinho. Cada vinheta mostra uma imagem que, habitualmente, representa parte de uma sequência narrativa. A um conjunto de vinhetas numa linha chama-se uma tira, o formato popularizado por pequenas narrativas gráficas em jornais (fig. 1).

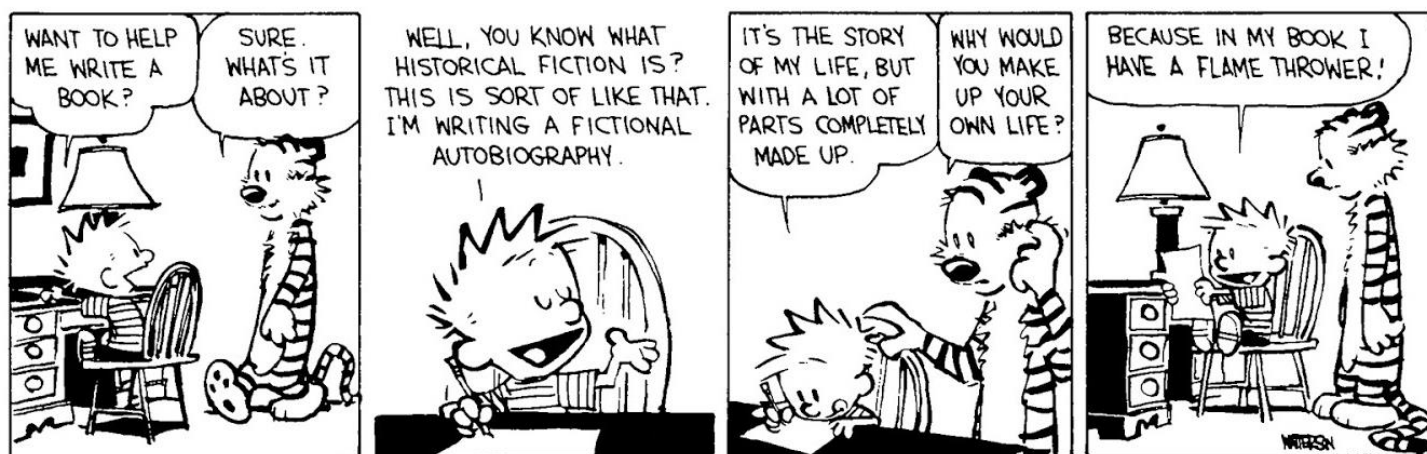


Fig. 1. Bill Watterson, *Scientific Progress Goes "Boink"*, 1991: não numerado.

Secções verbais podem surgir entre vinhetas ou dentro das mesmas, frequentemente num espaço delimitado para o efeito, chamado um cartucho, ou sob a forma de diálogo de personagens, onde uma notação gráfica, o balão de fala, associa frases às personagens que as enunciam. Existem ainda mecanismos mais específicos referentes a esta instância, como variações gráficas que demonstram certos estados emocionais (fig. 2) e representações onomatopeicas gráficas (fig. 3).

A separação entre duas vinhetas numa mesma tira ou prancha (visível em figs. 1 e 2) tem o nome de elipse. A elipse consiste num espaço vazio que permite a ilusão de continuidade e separação no tempo das imagens representadas.



Fig. 2. Scott McCloud, *Making Comics: Storytelling secrets of comics, manga, and graphic novels*, 2006:

143, detalhe.



Fig. 3. Scott McCloud, *Understanding Comics: the invisible art*, 1994: 73, detalhe.

2.2. Escrita de vida

Porque partimos de uma perspectiva crítica de literatura em prosa, principalmente no que diz respeito aos desenvolvimentos da autobiografia, referimo-nos frequentemente a argumentos e artigos relativos à crítica desse formato. Nesses

casos designamo-lo de meio ou formato literário, opondo-se ao meio ou formato gráfico que designa a banda desenhada.

Parte do objecto de estudo desta dissertação consiste numa indefinição corrente no campo da escrita ou narrativas de vida – termos que usamos para designar, de forma muito geral, as obras que, directa ou indirectamente tratam vidas e experiências reais. Esta definição é necessariamente incompleta. O universo da escrita de vida é tão vasto que atravessa tanto a fronteira da literatura ficcional como a da historiografia. Apresentamos uma visão alargada deste campo e das várias definições que utilizaremos, para, mais tarde, nos focarmos em termos específicos. Empregamos a seguinte definição, da autoria de Zachary Leader, retirada da colecção de estudos de escrita de vida *On Life Writing*:

‘Life-writing’ is a generic term used to describe a range of writings about lives or parts of lives, or which provide materials out of which lives or parts of lives are composed. These writings include not only memoir, autobiography, biography, diaries, autobiographical fiction, and biographical fiction, but also letters, writs, wills, written anecdotes, depositions, court proceedings (narratio first existed not as a literary but as a legal term), marginalia, nonce writings, lyric poems, scientific and historical writings, and digital forms (including blogs, tweets, Facebook entries).⁴

E enquanto no capítulo 3 começamos com uma definição histórica de autobiografia, para a partir dela reconstruir o percurso da autoficção como possível género emergente, a definição em que realmente nos baseamos na nossa análise pode ser descrita como ‘escrita de uma vida ou episódio da mesma pelo próprio’. Esta definição vai ser posta em causa várias vezes ao longo desta dissertação e a autobiografia deve ser vista como um objecto em transformação. Não consideramos importante a separação entre a escrita sobre um episódio de vida (o subgénero normalmente designado por memória) e sobre a escrita da vida por inteiro⁵. Uma vez que as indefinições levantadas pela presença da ficção no relato do facto põem em causa elementos mais básicos do que o

⁴ Leader, *op. cit.*

⁵ Esta é tipicamente a diferença apontada entre memórias e autobiografias: a primeira refere-se a um episódio específico, a segunda a toda a vida até ao momento da escrita.

período cronológico que a narrativa atravessa, essa minúcia torna-se desnecessária para os propósitos desta dissertação.

3. O narrador na narrativa gráfica

Na narrativa autobiográfica, o narrador é ao mesmo tempo o objecto de estudo e o sujeito que se debruça sobre ele. A sua relação com o universo da narrativa, o acesso que tem ou não à perspectiva de cada personagem e o uso que faz de um possível avatar autobiográfico são avenidas de análise que aprofundam a relação empática que o leitor estabelece com o texto. Em narrativas gráficas, as possibilidades multiplicam-se: não se trata apenas de um texto autobiográfico, mas também de uma sucessão de auto-retratos; não existe apenas uma narrativa, mas narrativas paralelas, pictórica e verbal, que podem estar em sintonia, contrastar, existir cada uma no seu espaço temporal, etc. Neste capítulo, veremos como a figura do narrador e a atitude específica que este emprega na obra sublinha os temas sobre os quais a narrativa incide, e como esta instância numa narrativa gráfica difere da sua contraparte literária. Em qualquer dos formatos, o género autobiográfico tem como tema impreterível a representação daquele que narra, razão pela qual o estudo do narrador é duplamente importante para o entendimento de uma obra neste género.

O estudo narratológico da narrativa gráfica faz uso frequente de noções e termos provenientes da narratologia literária. Neste capítulo, referimo-nos tanto a focalização como a voz, conceitos basilares no modelo narratológico de Genette. Utilizamos também os termos homo/heterodiegético, mas seguimos a *Routledge Encyclopedia of Narrative Theory* ao preferir a expressão *storyworld* para nos referirmos aos níveis diegéticos: “More generally, when compared with cognate narratological terms such as *fabula* or *story*, *storyworld* better captures what might be called the ecology of narrative interpretation.”⁶

O conceito de voz terá especial importância neste capítulo, tal como a pergunta que sugere: quem fala? A ideia de fala e da associação entre o narrador e um falante

⁶ David Herman, Manfred Jahn e Marie-Laure Ryan. *Routledge Encyclopedia of Narrative Theory*. Nova Iorque: Routledge, 2005.

não constituem uma metáfora perfeita num formato eminentemente pictórico, e podem deturpar, como iremos ver, o estudo da narrativa não-verbal. A focalização, que inquire sobre quem vê, ganha igualmente novos contornos neste formato, podendo ter acepções diferentes nos campos verbal (que acesso tem o narrador ao mundo interior das personagens) e pictórico (que perspectiva é mostrada nas vinhetas). A esta última está associada a dificuldade acrescida de que, numa autobiografia gráfica, raramente o leitor partilha o ponto de vista do protagonista. Estes termos serão de especial importância na secção analítica e comparativa do capítulo.

As narrativas gráficas fazem uso de diferentes modos representativos. Ostensivamente, o pictórico domina, com o verbal surgindo principalmente como uma forma de representar diálogo ou com uma função didascálica. Uma divisão clara entre os dois modos, como forma de separar duas formas narrativas distintas, tem estado na base de vários estudos sobre o formato. Jan-Noël Thon⁷ divide as possibilidades narrativas em três: duas verbais, uma gráfica. Entre as verbais, distinguem-se aquelas nas quais um narrador claramente distinto do autor é, como personagem, fonte da narração, e aquelas em que essa personagem não pode ser identificada, na qual Thon atribui a narração a uma 'personagem autoral'⁸. Estes dois casos, a que Thon chama, respectivamente, *narratorial representation* e *authorial representation*, distinguem-se do terceiro, *non-narratorial representation*, que define a representação gráfica e cuja fonte é, na maioria dos casos, de difícil identificação.

A preferência de Thon por associar o narrador extradiegético heterodiegético a uma 'personagem autoral' encontra raízes na dificuldade de associar a representação gráfica a um narrador. Sobre este modo representativo, diz o crítico que não é tão fácil ou obviamente identificável como um processo de 'mimese da narrativa'⁹, uma vez que a fonte da narração não é tão clara¹⁰. Em vez disso, a narração é atribuível a uma

⁷ Jan-Noël Thon, "Who's Telling the Tale? Author's and Narrators in Graphic Narrative," in *From Comic Strips to Graphic Novels: contributions to the history and theory of graphic narrative*, ed. Daniel Stein, Jan-Noël Thon. (Boston: Walter de Gruyter, 2013): 65-100.

⁸ Thon, *op. cit.*, p. 70.

⁹ A mimese da narrativa descrita por Ansgar Nünning (citada em Fludernik, *op. cit.*) refere-se a intrusões pela parte do narrador que chamam a atenção do leitor para a imitação do acto de narrar inerente a qualquer narrativa.

¹⁰ "[graphic narrative] does not as easily or self-evidently activate the cognitive schema underlying what Ansgar Nünning has described as the 'mimesis of narration'." Thon, *op. cit.*, p. 69.

instância que Thon designa como *authoring character*. O texto de Thon não discute porque é que a narração gráfica não pode tão facilmente 'representar uma representação', mas, partindo de um ponto de vista narratológico literário, a ausência de uma 'voz' narrativa pode ser o obstáculo principal. A ideia de que a narrativa gráfica não pode tão facilmente ser identificada como a mimese de uma narração prende-se então, precisamente, com o seu carácter gráfico, que não suscita no leitor a mesma reacção de um texto narrado, mas é entendido como o desenrolar de acções que este pode acompanhar com os seus próprios olhos.

No centro da discussão da voz narrativa colidem duas teses que Thon associa aos críticos Richard Walsh e Richard Aczel. Walsh¹¹ argumenta que todos os textos narrativos possuem pistas que permitem identificar um narrador e baseia-se precisamente na ideia de 'voz' narrativa para defender esta posição. Uma voz implica alguém que fala, implica uma perspectiva, um modo de pensar, um observador e comentador; é o conceito que levou Genette a perguntar não só quem fala mas de onde e quando¹². O conceito de voz sugere a associação a um acto de enunciação, uma reverberação sonora que é 'ouvida' na leitura. Argumentando contra esta posição, Richard Aczel diz que a utilização da palavra 'voz' implica uma noção metafórica da relação entre leitor e obra e força uma leitura específica de uma expressão narrativa que pode ser definida de outras formas¹³. Neste caso, a proximidade entre voz e verbo é suficiente para desculpar a distância causada pela metáfora quando aplicada a um formato puramente verbal, mas dificulta a compreensão da representação gráfica, onde duas narrações paralelas se desenrolam.

O *Dicionário de Narratologia* de Carlos Reis e Adélia Lopes define a voz do narrador, entre outras formas, como "toda a manifestação da [presença do narrador] observável ao nível do enunciado narrativo, para além da sua primordial função de

¹¹ Richard Walsh, "Who Is the Author?" in *Poetics Today*, Vol. 18, Nr. 4 (Inverno 1997): 495-513. Mais, Walsh argumenta que textos que não permitem esta possibilidade de identificação carecem de narrador; isto é, o narrador tem de ser explicitamente formulado pelo texto.

¹² Gérard Genette, *Narrative Discourse: an essay in method*. Trad. Jane E. Lewin. Nova Iorque: Cornell University Press, 1983.

¹³ Aczel Richard. "Hearing Voices in Narrative Text," in *New Literary History*, Vol. 29, N. 3, Theoretical Explorations (Verão 1998): 467-500.

mediador da história contada." ¹⁴ Tomando esta acepção como uma base geral para o conceito de voz, seria difícil diferenciar este conceito das chamadas 'intrusões' do narrador, que, diz o mesmo dicionário, "designa[m] (...) toda a manifestação de subjectividade do narrador projectada no enunciado". A definição explicita que não se trata apenas de "registar a presença do narrador" mas de identificar momentos em que esse narrador seja "excessivo e inusitado" ¹⁵. A diferença entre a primeira definição, que inclui todos os indícios de subjectividade narrativa presentes num texto, e a segunda não parece ir além de uma questão de grau, permitindo que inúmeros exemplos se situem entre uma e outra definição e confundindo a ideia de voz narrativa com a noção de estilo, relacionada com escolhas do foro autoral sobre a forma de representar a narrativa.



Fig. 4. David Mazuchelli, *Asterios Polyp*, 2009, p. não numerada, detalhe.

Literariamente, o estilo consiste num conjunto de marcadores identificáveis como próprios de uma obra, autor, período, ou movimento artístico-literário. Kai Mikkonen, em *Subjectivity and Style in Graphic Narratives*, define o termo como

¹⁴ Carlos Reis e Adélia Lopes, *Dicionário de Narratologia*. Coimbra: Livraria Almedina, 1987: 402.

¹⁵ Reis e Lopes, *op. cit.*: 200.

“escolhas ou padrões linguísticos sistemáticos”¹⁶ e, dentro do âmbito da narrativa gráfica, como referente tanto à “singularidade do traço gráfico” como à “organização estrutural da página”¹⁷.

Qualquer definição de estilo recairá também sobre a natureza do narrador. A questão primária — se estilo pode ser imputável ao autor ou se é uma das características textuais que identificam um narrador — será talvez mais fácil de responder no formato gráfico. Veja-se *Asterios Polyp* (2009), onde, de forma apropriada ao tema da obra, a representação gráfica de cada personagem é também uma representação de como essa personagem se vê a si e ao mundo. Assim, frequentemente, numa mesma página coexistem vários estilos gráficos, cada um como um símbolo da visão subjectiva (fig. 4) (e, como esta fluidez estilística afecta também o desenho dos balões de fala, da voz) da personagem, enquanto um estilo específico preenche os espaços da obra que não se reportam a essas visões individuais, denotando uma visão exterior própria de um narrador heterodiegético.

A mutabilidade indica que 'estilo' é uma abreviatura para um conjunto de técnicas gráficas ou formulações linguísticas que a narração emprega para um dado efeito, não uma preferência inextricável da figura autoral. O que é inextricável do processo de representação, no entanto, é a presença obrigatória de um estilo gráfico.

Thon utiliza a designação *non-narratorial representation* para se referir à representação gráfica porque, diz, a forma multimodal desta "impede-nos de a atribuir a um falante tão facilmente como faríamos com formas de narração exclusivamente verbais."¹⁸ O recurso à palavra '*speaker*' para definir a fonte da narração verbal dentro de uma narrativa gráfica segue a tradição de partir de sinais de uma 'voz' para um falante e, respondendo à pergunta “quem fala?”, designar a origem dessa voz como o narrador.

¹⁶ “systematic linguistic choices or patterns”. Kai Mikkonen, “Subjectivity and Style in Graphic Narratives,” in *From Comic Strips to Graphic Novels: contributions to the history and theory of graphic narrative*, ed. Daniel Stein, Jan-Noël Thon. Berlim/Boston: Walter de Gruyter, 2013: 114.

¹⁷ “individuality of the graphic trace”; “structural organization of the mise en page”. Mikkonen, *op. cit.*: 111.

¹⁸ “prevents us from attributing it to a '*speaker*' as readily as is the case with exclusively verbal forms of narration.” Thon, *op. cit.* 71.

Não havendo voz, o narrador torna-se numa figura obscura e o próprio estatuto de narração é posto em causa.

A identificação de voz e estilo como marcadores de técnicas, verbais ou gráficas, e 'preferências' de uma entidade narrativa procura facilitar uma aproximação entre a narração verbal e a narração gráfica e esbater as diferenças entre as duas. A expressão que Thon emprega para as unir, 'personagem autoral' como autor das duas narrações, é insatisfatória por vários motivos, entre os quais o facto de sugerir uma identidade partilhada entre autor e narrador. A natureza concorrente das narrações verbal e gráfica, quer estejam em sintonia quer exibam visões opostas do mesmo universo ficcional, mostra que existe frequentemente uma diferença entre a focalização das duas narrações causada pela leitura paralela que as narrativas gráficas permitem. Esta leitura é tornada possível por um 'grande artrologista', como lhe chama Thierry Groensteen em *The System of Comics*¹⁹, cuja função é a de organizar as representações verbais e gráficas de forma a criar uma terceira percepção da obra (após a leitura dos elementos verbais e da sequência de acções mostradas graficamente): a já mencionada terceira leitura que surge da coexistência espacial das duas primordiais. O que encontramos, então, é uma figura narrativa encarregue de encadear narrações separadas, que podem focar-se em elementos díspares do universo da narração, ou seja, uma organização narrativa hierárquica. Esta é descrita por Groensteen como uma acção de artrologia, ou seja, a de estabelecer relações entre os vários elementos de uma narrativa gráfica: “it is through this collaboration between the arthrology and the spatio-topia that the sequential image is seen to be plainly narrative, without necessarily needing any verbal help.”²⁰

A visão deste formato como um conjunto de narrativas separadas que – articuladas por uma entidade específica e apenas por virtude dessa articulação – resultam numa narrativa superior implica uma divisão da figura do narrador muito diferente da 'personagem autoral' de Thon. Segundo Groensteen, o narrador da narrativa gráfica subdivide-se em entidades virtuais diversas, cada uma ocupando-se apenas de uma parte da narrativa e com acesso a uma focalização, uma perspectiva

¹⁹ Groensteen, 2007: 25.

²⁰ Thierry Groensteen, *The System of Comics*. Trad. Bart Beaty, Nick Nguyen. Jackson: University Press of Mississippi, 2007: 16.

própria. No género autobiográfico, no qual as obras têm frequentemente um único autor, esta divisão pode parecer mais esquizofrénica ("no one is postulating the existence of spooky presences taking over from [the author] or sitting at his/her side," esclarece Groensteen²¹) do que em obras originadas por colectivos de autores, mas a visão tradicional do narrador como uma entidade narrativa criada pelo texto e separada do autor real cria à partida uma insulação própria do modo narrativo que não é danificada pela multiplicação dessa entidade. Num formato multimodal, um conjunto de narradores apresenta uma solução e um desafio analíticos e abre possibilidades para o estudo da narrativa.

A multiplicação de narradores como resposta à separação entre a partes verbal e gráfica que constituem as narrativas gráficas pode sugerir uma razão para ver o formato como eternamente dividido entre palavra e imagem, uma união de elementos díspares. Mas a visão de conjunto, criada pelos movimentos descritos pelas partes não pode de forma alguma ser ignorada, e a sua organização tem também origem numa entidade narrativa, como já foi discutido. Desta união surge a expressão única da narrativa gráfica como arte e veículo narrativo.

Embora a narrativa gráfica seja um formato híbrido, dividindo a sua expressão entre os modos pictórico e literário, a prevalência do primeiro em relação ao segundo não pode deixar de ser apontada. Para Groensteen, o modo gráfico, significando a representação pictórica de qualquer espécie, tanto de cenas, personagens e acções, como de imagens abstractas, está sob a alçada de uma única instância enunciativa. A esta, dá-se o nome de *monstrator*, seguindo a proposta de André Gaudreault. *Monstration* define o modo de representação que mostra acções e eventos em vez de recontar verbalmente a forma como tiveram lugar. A visão da representação gráfica como uma 'janela' para eventos que acontecem a par e passo com a leitura parece ir ao encontro da ideia de Thon, mencionada acima, segundo a qual a representação em narrativas gráficas não activa os 'esquemas cognitivos' que permitem a sua identificação como representação de uma representação, mas esta ignora a deturpação estilística inerente ao formato gráfico. Diz Groensteen sobre o estilo *cartoon*: "instead of saying

²¹ Groensteen, *Comics and Narration*. Trad: Ann Miller, Mississippi: University Press of Mississippi, 2013: 60.

'This is what I've seen,' the artist says 'This is what it meant to me,' that is to say: how I saw it."²².

O estilo *cartoon*, associado à narrativa gráfica desde os seus primórdios, e desde aí tendo evoluído para hoje estar mais relacionado com formatos animados, consiste numa reprodução pictográfica que exagera os aspectos físicos de um modelo. Fá-lo frequente, mas não necessariamente, para um efeito humorístico. O estilo possui uma qualidade de tradução do que foi visto, de re-presentação, que relembra ao leitor a existência de um intérprete como um narrador. A janela para o passado, se de uma janela se trata, condiciona a leitura a imagem a que dá acesso. Se tal é verdade de toda a representação, o *cartoon* sublinha a simplificação em vez da representação realista, porque é nessa abstração que encontra, como diz Scott McCloud em *Understanding Comics*, "amplificação através da simplificação"²³. Na sua simplicidade, o *cartoon* foca os pontos importantes da imagem, despindo-a de tudo o que é supérfluo, para amplificar a sua relação de semelhança com o leitor.

Segue-se à *monstration* o domínio da representação verbal, que constitui toda expressão verbal que não é apresentada como diálogo. Esta narração pode ser vista como secundária e é, por vezes, inexistente²⁴. Quando presente, é facilmente entendida, e lida, como narração. Paradoxalmente, no entanto, na narrativa gráfica é frequente que a representação verbal não faça mais do que o papel de comentário adicional. É usada como uma forma de situar geográfica ou cronologicamente uma cena, ou de relembrar o leitor de eventos passados em números anteriores, no caso de se tratar de uma narrativa inserida numa série. Mas pode ser empregue de formas menos convencionais, como no caso de *L'ombre du Z*, de André Franquin, que Groensteen²⁵ analisa, onde a narração verbal reage aos eventos da narrativa como se os estivesse a ler, imitando, ou antecipando, as reacções do leitor real. As intervenções deste tipo surgem tradicionalmente numa caixa própria para o efeito chamada legenda, cartucho

²² Groensteen, 2013: 63.

²³ "amplification through simplification." Scott, McCloud, *Understanding Comics: the invisible art*. Nova Iorque: HarperCollins Publishers, 1994: 30.

²⁴ Para exemplo de uma narrativa gráfica que não emprega palavras de qualquer espécie, ver Shaun Tan, *Emigrantes*. Trad. Gabriela Rocha Alves. Matosinhos: Kalandraka Editora, 2011.

²⁵ Groensteen, 2013: 66.

ou recitativo. É por associação a este último termo que Groensteen dá a este narrador o nome de *reciter*.

As possibilidades para este tipo de narração, tal como para a narração gráfica, estão perto de serem infinitas, embora seja comum vê-la empregue apenas para fim didascálicos. Dentro do género autobiográfico, no entanto, é frequente que o *reciter* tenha um leque mais vasto de opções do que apenas as suficientes para situar o leitor num contexto. De facto, em obras em que surge de forma mais extensa, este narrador tende a agir como uma linha directa para os pensamentos do narrador autobiográfico. Com parte das funções narrativas eliminadas do seu repertório (a descrição de aspectos físicos, por exemplo, está inteiramente nas mãos do *monstrator*), o *reciter* homodiegético tem com frequência o aspecto de monólogo interior de alguém que observa as suas memórias e as comenta à medida que passam, expressando-se no pretérito.

Inerente à representação autobiográfica em palavras e imagens encontra-se um paradoxo: o *reciter*, exprimindo-se no passado, é uma ligação directa ao presente do narrador que narra com conhecimento do total da narrativa, enquanto o *monstrator*, janela que é para o passado, existe sempre, ou quase sempre, no presente. É o *reciter*, exprimindo-se no passado, que cria esta dissonância ao mesmo tempo que cumpre a função de situar o leitor no tempo.

A interacção do leitor com ambas as narrativas em simultâneo produz o que anteriormente chamámos a terceira leitura. Esta terceira leitura é a que surge da articulação de todos os elementos constituintes de uma narrativa gráfica. É ocasionada pela acção da instância já mencionada a que Groensteen chama o 'mestre artrologista', o chamado narrador fundamental, hierarquicamente situado acima do *monstrator* e do *reciter*. A sua função compreende a selecção e sequenciação de palavras e imagens, a organização da prancha e da obra em si, e de relatar o diálogo.

A acção do narrador fundamental pode ser observada em qualquer obra gráfica. Groensteen argumenta que, ao contrário da imagem em filme, a imagem contida na vinheta não possui uma narratividade intrínseca²⁶. A vinheta mostra um único instante,

²⁶ Groensteen, 2013: 90.

uma acção que precisa de ser colocada no contexto das vinhetas que a precedem e antecedem, ou mesmo no contexto maior da página, para ser entendida como narrativa. Esta organização permite a leitura de duas imagens separadas como um contínuo de uma acção, como no exemplo de Scott McCloud²⁷ (fig. 5), no qual uma imagem mostra uma figura que toca com a mão no chapéu que tem na cabeça. A imagem seguinte, separada da anterior por um intervalo em branco, mostra a mesma figura com o chapéu levantado. Embora a ligação entre as imagens não seja representada, o leitor não tem dificuldade em aperceber-se dos movimentos intermédios necessários para completar a acção.

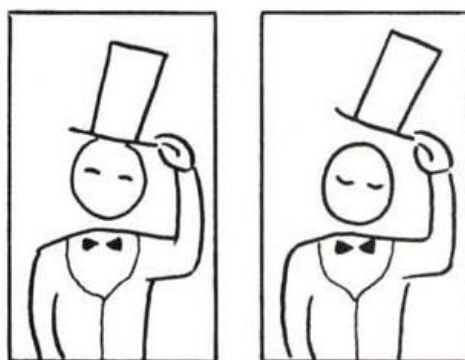


Fig. 5. Scott McCloud, 1994: 68, detalhe.



Fig. 6. Scott McCloud, 1994: 68, detalhe.

O mesmo processo consegue estabelecer conexões entre imagens mais tenuemente ligadas, como um machado a ser erguido numa vinheta seguido de um grito

²⁷ McCloud, 1994: 65.

na vinheta seguinte (fig. 6). Estas imagens não são, em separado, narrativas, e é o facto de se encontrarem em sequência que cria no leitor a sensação de acção. Scott McCloud vai mais longe, afirmando que, através de um processo que designa por *closure*, é o leitor que no momento de leitura estabelece a ligação entre imagens e cria a acção que elas sugerem. Acrescenta que mesmo que a sequência de vinhetas não esteja relacionada de forma clara, presumindo uma tira de imagens sem qualquer relação entre si excepto o facto de surgirem na mesma sequência, o leitor encontra sempre uma conexão entre elas²⁸.



Fig. 7. Neil Gaiman e J. H. Williams III, *Sandman: Overture*, N. 4, 2014: 2-3.

²⁸ McCloud, 1994: 73.

A função organizativa do narrador fundamental descobre-se não só na sequenciação necessária ao entendimento da narrativa, mas também em escolhas diversas de cariz meta-narrativo que influenciam a leitura da obra. Groensteen sublinha o *layout*, a organização de imagens e de texto verbal.

Na verdade, esta função engloba todos os aspectos que condicionam as impressões que um leitor tem de uma prancha de uma narrativa gráfica e a ordem de leitura dos elementos diversos que a preenchem. É frequente, especialmente em obras contemporâneas, que a prancha não seja uniforme, ou seja, que as vinhetas sejam de tamanhos diferentes, que os limites entre elas sejam fluidos, que as elipses não sejam constituídas por espaços em branco mas por outras imagens, ou casos mais extremos, como visível na fig. 7.

A prancha anterior, retirada de *Sandman: Overture*, mostra um exemplo especialmente complexo da variedade possível dentro do formato. Nela, Morfeu, o protagonista da história, desloca-se ao reino do Tempo, seu pai, e o *monstrator* acompanha a mudança de ambiente alterando as regras da realidade em que as personagens se movem. O reino do Tempo não obedece às leis temporais, nem a sua paisagem é condicionada por aquilo que é fisicamente possível. O próprio Tempo, em permanente transformação de criança a homem idoso (ou existindo simultaneamente em todas essas formas), existe fora do sistema governado por essas leis. As duas figuras, caminhando num jardim, parecem no entanto coexistir num plano. A paisagem abstracta coloca todos os momentos dentro da mesma 'vinheta', forçando-os a coexistir.

Ainda assim, a leitura é simples e fiel à normalidade: da esquerda para a direita, de cima para baixo. Os balões de fala, indicadores de diálogo, seguem as personagens e mantêm-se suficientemente distintos: Morfeu com letras brancas num fundo preto e borda branca, Tempo com letras brancas num fundo cinzento. Tempo transforma-se de momento para momento, mas Morfeu permanece igual. Na sequência do lado direito, uma árvore desabrocha, dá flor, que se transforma num fruto, que Tempo colhe, e que então mirra. Mesmo na página seguinte, em que as regras se alteram ligeiramente e a cena se divide na horizontal em vez de na vertical, o leitor não tem dificuldade em seguir a narrativa. A organização não só das vinhetas (que, neste caso, são um conceito lato)

mas da posição das personagens em relação a outros elementos na página estabelece ela mesma uma forma de narratividade, implicando um entendimento pelo leitor das idiossincrasias de Tempo.

Servem estas páginas para demonstrar que mesmo as convenções mais básicas e práticas da narrativa gráfica são deturpadas no serviço da narrativa. Esta manipulação não perturba o modo normal de leitura nem implica uma mudança do processo de *closure*, antes demonstra as possibilidades com que a multiplicidade de narradores da narrativa gráfica joga.

Resta discutir um último elemento em narrativas gráficas: o diálogo. Tem, em princípio, origem nas acções das personagens, narradas pelo *monstrator*, mas o diálogo (entre outros elementos, como o pensamento) não pode ser representado graficamente. E embora o *reciter* fosse normalmente o narrador de toda a notação verbal, está também circunscrito à legenda, e este caso está fora da sua esfera de acção. A origem do diálogo, vista por Groensteen, é o narrador fundamental, que, detentor de conhecimento de todos os aspectos da narrativa, reconta *o que foi dito* pelas personagens. Existe, ainda assim, um elemento gráfico no diálogo, demonstrado na figura 2. Embora o conhecimento do que foi dito por uma personagem pertença unicamente ao narrador fundamental, é plausível que a representação desse diálogo seja da responsabilidade do *monstrator*, que assim imprime uma notação gráfica de acordo com o estado emocional da personagem.

O narrador autobiográfico constitui um problema para esta hierarquia. Instintivamente, atribui-se a este narrador completo domínio sobre a legenda, substituindo a figura indefinida do *reciter* por uma entidade autobiográfica. A narração na primeira pessoa do singular facilita esta associação. Mas o narrador autobiográfico pode falar directamente ao leitor através do avatar autobiográfico (narrado pelo *monstrator*), que encarna, utilizando balões de fala (como é o caso de *Maus*), nesse caso englobando categorias de vários tipos de narrador.

A representação de uma figura autoral exige a abstracção da sua identidade real: uma transformação de um sujeito numa figura narrativa que se move a um ritmo ditado pelo enredo da história. Esta personagem, podendo tomar as rédeas da (ou de uma das)

narrativa(s) como narrador, é ainda assim condicionada por um modo narrativo que não controla, o gráfico, onde a sua figura é ao mesmo tempo uma representação e uma simplificação (um 'autoarquétipo', como lhe chama o autor Jean-Christophe Menu, citado por Groensteen²⁹). Como diz Groensteen, o risco da representação autoral (gráfica) está nesta simplificação necessária, que permite criar uma distância entre autor e personagem e força assim uma barreira à exploração da identidade³⁰. Um exemplo deste dilema pode ser visto em *Maus*, onde todas as personagens são representadas como animais que mudam consoante a cultura ou país a que pertencem. Art, o autor, é, como todos os judeus, representado como um rato. Mas numa única secção, em que, em vez de estar inserida numa narrativa maior, a personagem se dirige directamente ao leitor a partir da sua mesa de desenho, essa personagem é representada como uma pessoa usando uma máscara de rato; um exemplo de uma situação em que a narração gráfica exemplifica as dúvidas expressas pela personagem autoral. O código representativo cultura = animal é uma simplificação de uma realidade complexa, e Art debate-se com as consequências da sua escolha narrativa.

Fun Home e *Blankets* fazem ambas uso consciente dos conceitos discutidos acima. Nos dois casos as entidades narrativas encontram-se fora da narrativa que se desenrola; *Blankets* faz mais uso do *experiencing self* enquanto em *Fun Home* encontramos o *narrating self* mais presente³¹. Ambas representam pictoricamente a figura do autor e explicitam, de uma forma ou de outra, as suas dúvidas sobre a possibilidade de representar fielmente o passado. Ao mesmo tempo, as diferenças entre as obras reflectem-se no modo como estas representam a figura autoral e organizam a narrativa em termos dos acontecimentos e da composição da prancha. Estas e outras manipulações da linguagem da narrativa gráfica resultam numa exploração diferente

²⁹ Groensteen, 2013: 73.

³⁰ Groensteen, 2013: 73.

³¹ Monika Fludernik define estes dois termos da seguinte forma:

"An interesting aspect of fictional first-person narratives is that the focus can be either on the so-called narrating self or the experiencing self. For instance, when events and actions are reported from the perspective of a now older and wiser narrator, this narrating self often indulges in retrospection, evaluation and the drawing of moral conclusions. Conversely, the text may eschew retrospection and concentrate on the action as it takes place, at any one particular moment in time. In such cases, the focus is on the narrator as protagonist, the experiencing self."

Monika Fludernik, *Introduction to Narratology*, trad. Patricia Häusler-Greenfield e Monika Fludernik, Nova Iorque: Routledge, 2009: 90.

dos temas em exposição. As variações nesta representação são o objecto de estudo da próxima secção, focando em particular a atitude de cada narrador face à realidade subjectiva que transmite.

3.1. O *monstrator* e *reciter* em *Fun Home*: uma relação espelhada

Fun Home estabelece desde a primeira página um tema de reflexos, dualismos e opostos. A relação entre Alison e o pai, Bruce Bechdel, a sexualidade de ambos, a normalidade exterior comparada à hipocrisia de uma vida secreta e das dores de crescimento da protagonista são tema e motivo da obra, e esta dinâmica está representada também no par *reciter/monstrator*. *Fun Home*, autobiografia e *Künstlerroman*³², é ao mesmo tempo a biografia desta figura parental. A narração verbal é consistentemente prolixa: ao longo da obra existem apenas nove vinhetas que não possuem uma legenda associada, três das quais serão alvo de uma discussão aprofundada nesta secção. A narração verbal incessante informa o leitor sobre um tipo de atitude narrativa: sugere um *reciter* preocupado com as falhas da sua perspectiva e com a justificação das mesmas, que Alison revela ser no curso da obra. A narração gráfica, pelo contrário, é extremamente directa, limitando-se quase sempre à representação das acções das personagens, como uma janela para uma realidade que é raramente posta em causa. O mundo interior das personagens não é graficamente representado, e só é acessível através da especulação do *reciter*. Quando a narração verbal narra memórias não-específicas, relacionadas com certas sensações que descrevem uma memória geral de uma idade, de uma relação, ou de uma dinâmica, a narração gráfica mostra um momento específico onde essa dinâmica está patente. O *monstrator* torna-se assim num veículo para o leitor e um garante de uma realidade que é continuamente questionada pelo *reciter*.

Este questionamento é visível nas análises repetidas que Alison faz da personalidade dos pais — principalmente do pai, dos dois o mais central para a obra.

³² A diferença entre um *Bildungsroman*, relativo ao crescimento pessoal do protagonista, e um *Künstlerroman*, relacionado com o desenvolvimento artístico do mesmo, pode ser por vezes subtil. Em *Fun Home*, a maturação de Alison como pessoa está intimamente ligado à sua identificação como artista e mulher lésbica, razão pela qual designamos a obra deste modo.

Bruce é a pessoa que o *reciter* explora em detalhe entre retratos da vida familiar dos Bechdel. Mas esta investigação é dificultada pelos segredos do pai, por uma relação sempre distante que culminou na morte deste por suicídio. O *reciter* está consciente do quanto a sua análise se baseia em memórias antigas — as mais recentes tendo vinte anos — e em associações ténues estabelecidas entre a vida real do pai e a literatura pela qual este era apaixonado.

A narrativa verbal sublinha todos estes elementos de dúvida, transformando-os num pacto de confiança com o leitor. Um episódio relata a relação difícil dos narradores com a possibilidade da representação da memória. O *reciter* expõe as suas dúvidas ao leitor, o que, paradoxalmente, reafirma a confiança deste na fidelidade da representação relativa à realidade. Nancy Pedri comenta esta dimensão paradoxal da expectativa de honestidade pela parte do leitor: "In doubting the truthfulness of her own account and her ability to transcribe her life into words and images, Bechdel's narrator intimately connects her subjective (re)interpretation to both the telling of self and personal experience, the storyworld and lived reality (...)"³³ E é através de uma maior honestidade acerca do processo de representar a memória que Alison estabelece a mesma relação de confiança que adviria de uma certeza absoluta acerca de eventos passados.

Existem momentos na narrativa em que as posições de cada narrador em relação à realidade³⁴ são alteradas. Num exemplo específico, durante o funeral do pai de Alison, o *reciter*, referindo-se aos sentimentos confusos que Alison experienciava em relação à vida secreta do pai, diz: "I wonder what would happen if we spoke the truth."³⁵ (ver fig. 8) Esta sequência é marcadamente diferente do resto da obra porque, introduzindo uma ocasião em que o *monstrator* narra um evento que nunca teve lugar, altera as expectativas do leitor em relação às duas narrações concorrentes.

³³ Nancy Pedri, "Graphic Memoir: Neither Fact Nor Fiction," in *From Comic Strips to Graphic Novels: contributions to the history and theory of graphic narrative*, ed. Daniel Stein, Jan-Noël Thon. Berlim/Boston: Walter de Gruyter, 2013: 133.

³⁴ Entendemos realidade neste contexto como referente a um passado mostrado como 'oficial', no sentido em que, para além de todo o questionamento da memória envolvido na narrativa, existe um fio condutor que escapa às dúvidas ontológicas.

³⁵ FH: 125.

Em vez de se ancorar na realidade estabelecida na narração gráfica como ponto de partida para as divergências da narração verbal, a narrativa passa por um exemplo de uma realidade alternativa representada de forma realista, sem traço, para além da legenda que antecede a vinheta, de que não se trata de uma reprodução de uma cena real. A admissão, na legenda seguinte, reafirma a falsidade ("I didn't find out") e é seguida por uma vinheta idêntica à anterior, mas na qual Alison ouve as condolências que lhe dirigem e limita o seu desagrado a uma frase num balão de pensamento. Nesta passagem, o leitor tem acesso ao passado 'oficial' e a um passado alternativo, atraente pelas suas qualidades transgressoras. Os papéis invertidos dos narradores — o *reciter* como garante do real, o *monstrator* como fabricante de hipotéticos — baralha as suposições do leitor e reafirma o tema de oposição e espelhamento presente em toda a obra.

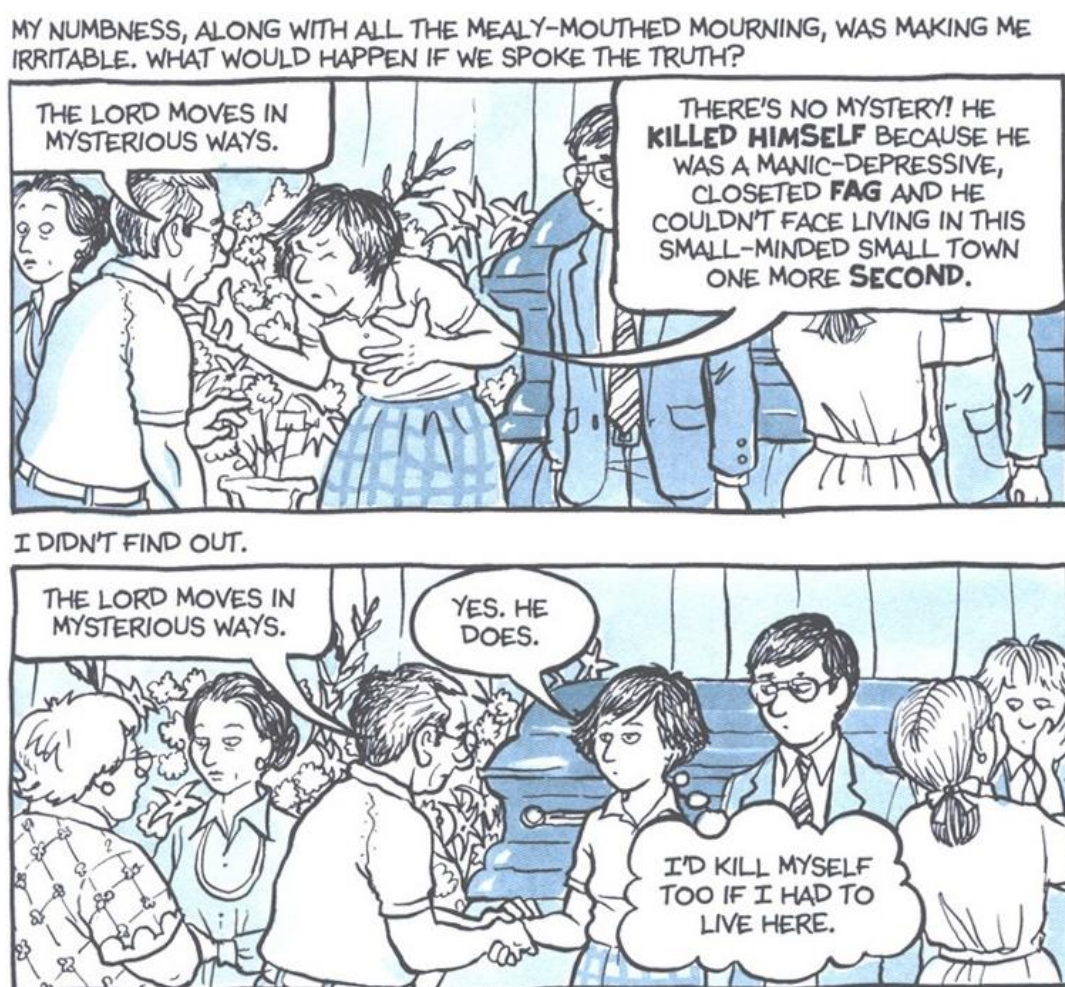


Fig. 8. Alison Bechdel, *Fun Home*, 2006: 125, detalhe.

Acima, classificámos a narração verbal em *Fun Home* como "incessante". É-o, de facto, com poucas excepções, uma das quais utiliza o silêncio ao seu máximo potencial. No capítulo final da obra, Alison e o pai vão ao cinema e Alison resolve-se, enquanto estão sozinhos, a discutir com o pai a sexualidade de ambos (na verdade, o *reciter* menciona "um esforço para falar do assunto"³⁶, sem mencionar de que tema se trata. É possível argumentar que o assunto em discussão seja uma identificação mais profunda entre pai e filha, da qual a sexualidade é apenas uma faceta) (fig. 5).

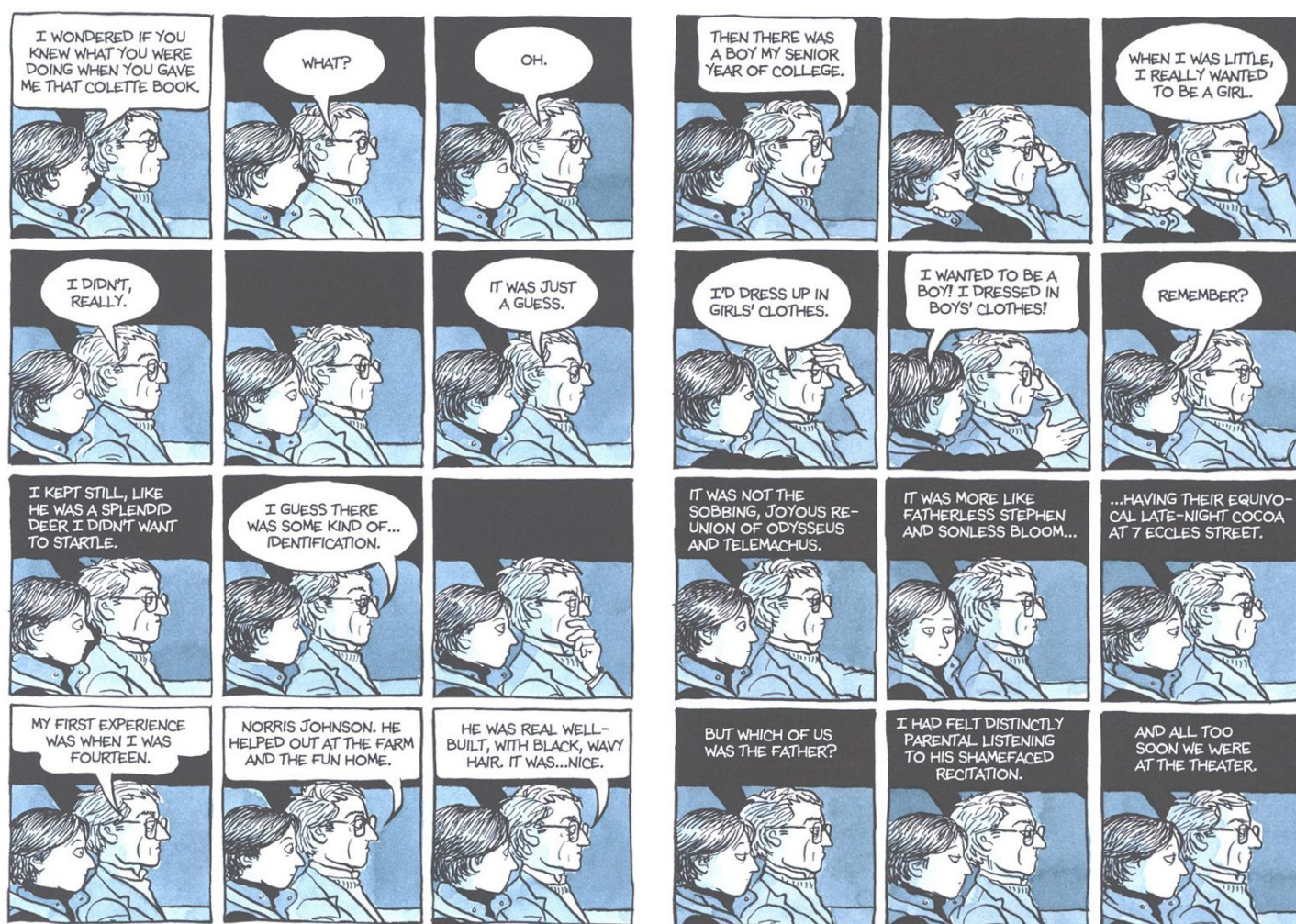


Fig. 9. Bechdel, Alison. *Fun Home*, 2006: 220-221.

³⁶ "[an] effort to broach the topic" *FH*: 219.

Para esta conversa, a organização da prancha muda: ao longo de duas páginas, as vinhetas passam de quadrados ou rectângulos de tamanhos variáveis intervalados por narração verbal para um sistema rígido de três vinhetas por quatro, todas do mesmo tamanho. Nas vinte e quatro vinhetas, o *reciter* só interfere em nove, e, nas restantes, as personagens são livres de dialogar entre si ou, em três vinhetas, de permanecer em silêncio. O diálogo é intermitente, sugerindo muito que fica por dizer. O silêncio do *reciter* permite o foco total na confissão entrecortada de Bruce e, pela sua raridade, captura também o leitor habituado à constante narração recitativa. Este, como Alison, queda-se: "still, like [Bruce] was a splendid deer [they] didn't want to startle"³⁷. O diálogo é mais parecido com um monólogo no qual Alison oferece o mote, ouve atentamente o pouco que o pai tem a dizer, e, com uma última interjeição, encerra.

Não é claro se é a interrupção de Alison que faz com que Bruce se silencie, mas é importante apontar que este é o único momento em que Bruce, sob muitos aspectos o foco da obra, fala directa e inequivocamente sobre os temas que a narração discute. Esta confissão é interrompida quando Alison tenta partilhar também a sua história e criar um momento de identificação entre pai e filha, que Bruce rejeita.

Os três momentos de silêncio que entrecortam esta passagem não são únicos ao longo da obra: seis outros existem, embora não façam um uso tão completo das possibilidades do silêncio na narrativa gráfica. Scott McCloud discute o conceito de tempo neste formato comparando-o à percepção que o leitor tem do espaço: a duração de uma vinheta é o tempo que o leitor demora a lê-la, seja em relação à legenda que porventura a acompanha, ou ao diálogo entre personagens³⁸.

Uma vinheta 'silenciosa', na qual não existem palavras, prolonga-se no tempo, tempo esse que pode ser afectado pela quantidade de vinhetas silenciosas em sequência, pelo espaço que separa a vinheta silenciosa das que incluem elementos verbais e pela forma e tamanho da vinheta em questão. No exemplo acima, os momentos de silêncio no carro ocorrem em vinhetas com a mesma forma e tamanho que as vinhetas que as rodeiam, indicando pausas curtas, enquanto o fim do diálogo e

³⁷ FH: 220.

³⁸ McCloud, 1994: 100.

retoma da legenda sobreposta a imagens da viagem de carro em silêncio mostram o regresso ao funcionamento normal da narrativa.

Esta quebra singular da narração verbal aproxima o leitor das duas personagens e de tudo o que é dito entre elas, que apenas pode ser livremente expresso durante este intervalo. A ligação que estabelecem é dolorosa e assombrada por quanto fica por dizer: "it was not the sobbing, joyous reunion of Odysseus and Telemachus. It was more like fatherless Steven and sonless Bloom..."³⁹

A representação gráfica na obra é, maioritariamente, de grande sobriedade quando comparada a estilos mais fluidos e oníricos, como o presente em *Blankets*, ou mais visualmente densos, como em *Maus*; definido por um estilo de "clara linha negra", como diz Hillary Chute⁴⁰, entrecortado por desenhos em choque transversal⁴¹ que representam fotografias do arquivo familiar. A diferença entre os dois estilos, um dos quais muito mais frequente do que o outro, sublinha o contraste entre os planos memória pessoal e arquivo e a mudança de um para o outro. O problema de como representar a fotografia ocorre frequentemente em narrativas gráficas autobiográficas. Obteve soluções várias de obra para obra⁴², desde a transposição fiel da fotografia para a obra (*Maus*, no início da pequena narrativa *Prisoner on the Hell Planet*), da representação da fotografia no mesmo estilo em que as personagens são representadas (*Persepolis* e *Blankets*) e da representação da fotografia num estilo diferente daquele em que as personagens são representadas, da qual *Fun Home* é exemplo. A representação em choque transversal é mais realista do que o resto da obra, sem no entanto ser tão realista que elimine o seu aspecto de algo manufacturado, criado por um intérprete.

Nancy Pedri comenta as diferentes percepções do leitor quando confrontado com a imagem fotográfica comparada ao desenho em estilo *cartoon*: "most readers privilege photography's mechanical processes of production and thus fail to see or

³⁹ FH: 221.

⁴⁰ "crisper black line": Hillary Chute, *Graphic Women: life narrative and contemporary comics*. Nova Iorque: Columbia University Press, 2010: 179.

⁴¹ Uma técnica que permite ao desenhador criar sombras através do desenho de linhas paralelas muito próximas entre si.

⁴² Ver *Maus*, *Blankets* e *Persepolis* para mais exemplos.

overlook the traces of authorship in its product. The cartoon image, on the other hand, has a history of being perceived to be obviously handcrafted."⁴³

Fun Home encontra um intermédio entre as duas hipóteses, criando no leitor a ilusão de aceder a uma imagem do mundo real ao mesmo tempo que mantém o filtro da expressão artística. Entre todas as obras mencionadas, *Fun Home* é a que mais utiliza elementos fotográficos 'traduzidos' graficamente. Cada capítulo tem, para além do título verbal, um título gráfico consistindo numa fotografia referente ao tema do capítulo, por vezes enquadrada como que num álbum familiar, ou apresentando outro tipo de externalidade que a identifica como fotografia em vez de apenas um desenho. A utilização de fotografias em autobiografias literárias está associada a uma expressão de autenticidade. Nas palavras de Natalie Edwards: "evidence of the author's lived reality beyond the way that she or he may manipulate the words."⁴⁴ A variedade de fotografias utilizadas em *Fun Home* cria no leitor a sensação de mergulhar nos álbuns familiares da família Bechdel e de que cada capítulo está firmemente ancorado na realidade através da ligação que tem a um objecto. Marianne Hirsch escreve que as fotografias em autobiografias gráficas "erradicam qualquer distinção clara entre o documental e o estético."⁴⁵ Por virtude de equipararem a fotografia com o desenho, as narrativas gráficas demonstram assim a qualidade de objecto produzido inerente a ambas. Mas se é verdade que esse contacto aproxima a imagem fotográfica da qualidade de objecto produzido, também é verdade que coloca o desenho num patamar mais próximo do da representação fiel de uma realidade, sublinhando, de novo, o papel do *monstrator* como garante do real.

3.2. A narração em *Blankets*

Craig Thompson é, sob muitos aspectos, o oposto de Bechdel dentro de um mesmo paradigma narrativo. O *reciter* prolixo de *Fun Home* opõe-se ao de *Blankets*, muitas vezes ausente, e o *monstrator* ilustrativo de uma realidade concreta em *Fun*

⁴³ Pedri, *op cit.*: 137.

⁴⁴ Natalie Edwards, *apud* Pedri, *op. cit.*: 137.

⁴⁵ "eradicate any clear-cut distinction between documentary and aesthetic": Marianne Hirsch, "Family Pictures: Maus, Mourning and Postmemory," in *Discourse*, Vol. 15, N. 2 (Inverno 1992-1993): 25.

Home contrasta com o desenho não apenas referencial mas também dado a rasgos de fantasia de Thompson. Se *Fun Home* incide sobre temas de dualismo e identificação, *Blankets* explora a validade de uma memória demasiado parecida com o sonho, e tão passível de ser corroborada como este. A relação que *Blankets* tem com o passado e os seus habitantes é mais ténue, está menos relacionada com os factos biográficos do que com a transmissão de um mundo interior que o *monstrator* não se inibe de representar. Tal como em *Fun Home*, uma relação interpessoal sobressai entre os vários temas da obra. Desta vez, a relação é romântica, e passa-se entre Craig e Raina.

Blankets privilegia o *monstrator* e a imagem como modo principal de narração. Existe mais inventividade gráfica do que em *Fun Home*, e um comparativo silêncio do *reciter* faz com que as personagens sejam o principal motor da narrativa. Esta característica, que *Blankets* partilha com bandas-desenhadas de acção, é particularmente observável na transição entre vinhetas.

A representação de acções pode tomar formas diversas, dependendo do foco que a narração dá ao espaço entre vinhetas e às imagens que utiliza para representar uma acção contínua, uma vez que, como diz Scott McCloud: "in the world of comics, time and space are one and the same."⁴⁶ O modo como a obra lida com o espaço está directamente relacionado com a sua visão do tempo. A acção é um problema de transição entre vinhetas e de quanto o leitor consegue induzir baseado em informação apresentada em dois momentos distintos. A transição mais comum em *Blankets* é aquela que McCloud chama 'acção-a-acção'⁴⁷, na qual uma sucessão de vinhetas representa as mesmas figuras a realizar acções que se seguem uma à outra a um ritmo de uma acção por vinheta. Este tipo de transição implica um curto período de tempo entre vinhetas (mas não tão curto como se a transição mostrasse vários momentos da mesma acção, estabelecendo um efeito de *slow-motion*) e é facilmente observável na fig. 10.

Nela, vemos um episódio do qual o *reciter* está ausente. Na primeira vinheta vemos a figura de Craig a carregar uma caixa em direcção a um barril. A segunda vinheta mostra a mesma figura a despejar os conteúdos de uma caixa para um barril. Na terceira,

⁴⁶ McCloud, 1994: 100.

⁴⁷ McCloud, 1994: 70.

um corpo do qual o leitor não consegue ver a cabeça pousa uma caixa no chão. Na quarta vinheta, vemos duas mãos a acender um fósforo, e na quinta, de trás de uma árvore, vemos uma figura distante, indistinta, a observar um barril de onde saem chamas.



Fig. 10. Craig Thompson, *Blankets*, 2003: 526.

As imagens nas vinhetas acima podem todas ser vistas independentemente. Em muitas delas, as figuras humanas são indistintas, numa, só as mãos são visíveis. Ainda assim, o leitor não tem dificuldade em descobrir uma narrativa nas, e entre as, imagens

representadas. Sem qualquer esforço no sentido de criar uma ligação lógica entre as acções representadas, o leitor, pelo contrário, não pode deixar de ver nas imagens assim organizadas uma progressão lógica, acção-a-acção, para o episódio. O foco na experiência imediata das personagens, aliada à ausência do *reciter*, resulta numa progressão narrativa lenta com períodos de tempo longos onde as acções das personagens são o foco da narrativa.

Estes episódios inserem-se em intervalos maiores que dividem a narrativa de *Blankets* em três idades distintas: o primeiro, a infância, a que a narrativa regressa frequentemente sob a forma de analepses para mostrar ligações temáticas entre o presente narrativo e o passado; o segundo e mais longo, a adolescência, onde a narrativa se demora mais, e, por fim, a vida adulta, em que Craig se transforma rapidamente de um estudante universitário a dar os seus primeiros passos independentes numa cidade nova num estranho na sua própria terra natal, que visita de forma infrequente.

É importante assinalar a importância desmesurada que a relação com Raina — especificamente as duas semanas que passam juntos — tem na organização destes períodos. Este evento ocupa um espaço desproporcional numa história que atravessa anos, com os precedentes e consequências dessas férias — as circunstâncias em que Craig e Raina se conhecem e depois o período em que se afastam — tomando outra parte significativa da narrativa. Este episódio situa-se em vários pontos estratégicos: a meio da vida de Craig, onde se equilibra entre a infância e a vida adulta, fisicamente a meio da obra e da narrativa, e, em termos de significado, é o nexo de todas as questões que Craig coloca a si mesmo — religiosas, artísticas, pessoais.

Um dos temas principais da obra, o mundo interior privado face ao exterior partilhado, tem em Raina a sua manifestação mais profunda. Todo o episódio é analisado através da analogia da caverna de Platão e comparado a sombras irreais. A estrutura da obra, do ponto de vista do narrador fundamental, atravessa um percurso cíclico onde Craig escapa sucessivamente da realidade para o sonho até finalmente voltar a conseguir encarar a relação com Raina como um episódio idílico, talvez onírico, mas não menos real do que as árvores e neve que o rodeiam.

Para representar as transposições da barreira entre o real e o não-real, o *monstrator* em *Blankets* tem acesso a um grande leque de possibilidades representativas. A qualificação não-real define, neste caso, elementos gráficos e verbais que têm origem no mundo interior da personagem principal. Destes, *Blankets* tem múltiplos exemplos. Desde a representação dos pecados de Craig a abandonar-lhe o corpo⁴⁸, que ilustra a *gravitas* do momento em que Craig queima os seus desenhos de infância, à transformação do desenho infantil de uma mulher nua em Raina⁴⁹, que marca uma transição de uma memória para o presente narrativo, até aos vários elementos abstractos que preenchem o espaço à volta de Craig e Raina enquanto estes adormecem juntos⁵⁰, e outros ainda, as possibilidades de acção do *monstrator* são aparentemente infinitas. São certamente mais amplas do que as do *reciter*, cuja presença é variável e cujas intervenções estão circunscritas à expressão de uma sensação ou a uma narração paralela à narração gráfica onde os mesmos elementos estão em exposição em ambas. Desde o seu início, *Blankets* estabelece um vocabulário gráfico rico.

A utilização de fotografias, normalmente uma ponte que aproxima o universo narrativo de um universo extra-textual, é, em *Blankets*, um episódio de distanciamento ou desfamiliarização. Quando Raina oferece a Craig uma fotografia da sua infância⁵¹, esta é representada no mesmo estilo gráfico que define o resto da narrativa. Mais tarde, a fotografia é queimada⁵², mostrando ao leitor que o objecto a que teve acesso não é a representação do artefacto real, mas a reprodução de uma memória. Ao contrário do que acontece em *Fun Home*, as fotografias em *Blankets* são, ao invés de uma reprodução de um arquivo material familiar, uma representação da memória de um objecto inexistente no presente.

Blankets regressa frequentemente ao tema da comparação do mundo interior de Craig com o mundo exterior que este habita. David Wolk, na sua crítica da obra, refere como Thompson, tirando a sua mestria da arte gráfica, pode ser "frustrante de

⁴⁸ *Bl.*: 60.

⁴⁹ *Bl.*: 209.

⁵⁰ *Bl.*: 429 e 434-437.

⁵¹ *Bl.*: 278.

⁵² *Bl.*: 527.

ler" porque "ele mal dignifica qualquer outra pessoa na obra como uma pessoa real."⁵³ É inegável que foco da narrativa de *Blankets* incide sobre a experiência subjectiva e o mundo interior do protagonista. A importância dada à perspectiva da figura autoral tem o efeito de tornar a personagem de Craig mais profunda do que as restantes mas, mais do que isso, coloca a realidade subjectiva ao mesmo nível que a objectiva. Deste tema — a realidade interior comparada à exterior, a validade de uma memória sem testemunhas, o sonho em comparação com a realidade — nascem muitas das escolhas narrativas que, ao longo da obra, representam um mundo fantasioso tão frequentemente como um mundo 'real' e criam, no fim, uma narrativa que se apoia em ambos os mundos para narrar uma história pessoal.

Ao contrário de *Fun Home*, que coloca o leitor numa posição de observador da acção e exterior a ela, *Blankets* aproxima o leitor da perspectiva do protagonista, incluindo-o na intimidade da acção. Karin Kukkonen observa como o conceito de *embodiment* é usado pela narração gráfica para causar no leitor uma reacção aos movimentos das personagens — mostrando a capacidade do *monstrator* de narrar graficamente emoções, se não pensamentos em si: “[Craig] does not push us away but draws us in.”⁵⁴

A personagem de Craig é frequentemente desenhada em posições angulares que se destacam na vinheta, chamando a atenção do leitor para a personalidade nervosa do protagonista e sublinhando os temas de alienação na obra. Raina, por oposição, é desenhada como estando em harmonia com o espaço que ocupa, exacerbando as diferenças entre os dois. As várias cenas onde Craig sente a opressão do espaço em que se encontra mostram frequentemente uma multidão ameaçadora em que cada elemento constituinte faz parte de uma parede opaca à qual Craig não pertence. Por oposição, em ambientes naturais, onde Craig é frequentemente a única pessoa presente, a sensação de pertença e harmonia espacial é mais facilmente sentida pelo leitor. De novo, a representação gráfica está ao serviço do mundo interior de Craig, desta feita através da manipulação directa das personagens, uma das quais ele mesmo.

⁵³ “he barely gives anyone else in the book credit for being a whole person.” Douglas Wolk, *Reading Comics: how graphic novels work and what they mean*. Philadelphia: Da Capo Press, 2007: 208.

⁵⁴ Karin Kukkonen, *Studying Comics and Graphic Novels*. Sussex: John Wiley & Sons, 2013: 60.

A figura de Craig é um protagonista autobiográfico – um 'autoarquétipo', como diz Menu⁵⁵ –, uma expressão do eu autoral e, inevitavelmente, uma simplificação da identidade da figura autoral. A representação de autor em narrativas gráficas possui, como foi dito, a vertente verbal e a gráfica. A verbal pode ser empregue pela personagem representada de forma directa através de balões de fala; neste caso, o narrador autoral ocupa o lugar do *reciter*. Mas a representação gráfica da personagem narradora dificilmente pode ser vista como produzida pela mesma. A ausência de uma fonte clara para a narração gráfica cria uma maior sensação de distância entre personagem autobiográfica e as instâncias narrativas empregues pelo texto.

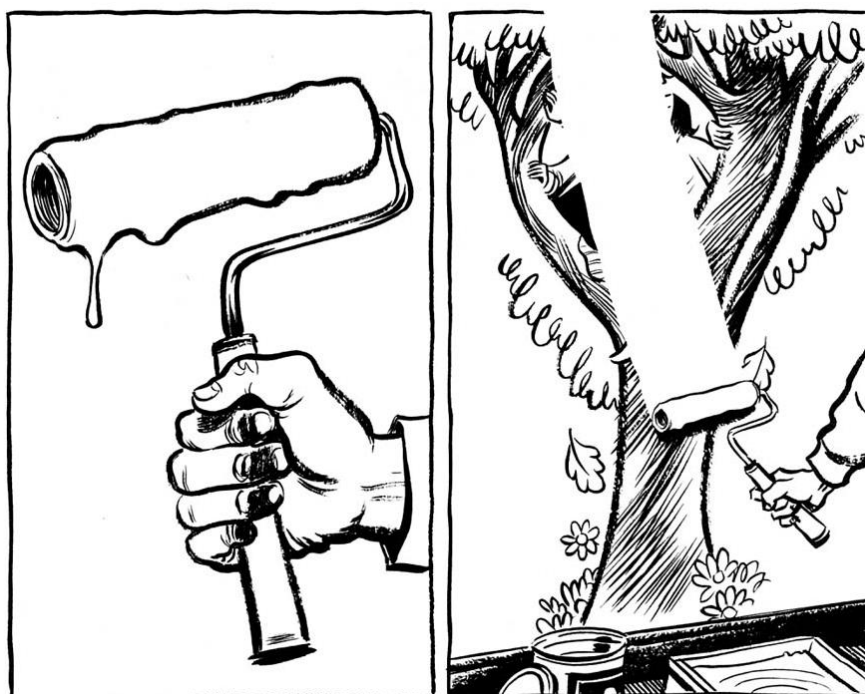


Fig. 11. Thompson, Craig, *Blankets*, 2003: 540, detalhe.

Craig-personagem não comunica directamente com o leitor; os seus pensamentos e acções são sempre representados narrativamente por uma entidade separada. Karin Kukkonen argumenta contra esta posição apontando para o episódio em que a pintura de Craig e Raina na árvore é apagada por uma mão sem corpo (ver fig. 11 e 13). Diz Kukkonen: "the difference between the panel image as panel image and

⁵⁵ Groensteen, 2013: 73.

image as representing the storyworld begins to blur. The Craig who paints the storyworld is also the Craig who draws on the pages of the comic."⁵⁶ Mas, ao contrário do que Kukkonen presume no início do seu argumento ("he paints over a panel image [...] which he had drawn on the walls of his room."⁵⁷), o mural do casal não foi pintado no quarto de Craig, mas no de Raina.

Na altura em que o mural é apagado, Craig-personagem já não está em contacto com Raina e, assim, não tem acesso físico à imagem que pintou. Voltaremos a este episódio para discutir a sua importância para a representação da memória na obra (capítulo 4), mas é importante apontar que, embora a mão que apaga o mural e as margens da vinheta possa ser vista como a mão do *monstrator*, este não pode inequivocamente ser relacionado com Craig-personagem. Kukkonen vê esta utilização de metalepse⁵⁸ como um exemplo de que existem duas versões do autor numa obra autobiográfica: uma versão passada que participa numa narrativa contada pela segunda versão do autor, a presente⁵⁹.

A visão do narrador como um conjunto de instâncias narrativas não invalida a existência de múltiplas versões do autor, mas dissipa a conexão entre essas representações autorais e os mecanismos através dos quais a narrativa é transmitida ao leitor — essa conexão, podendo ser tornada clara dentro da narrativa, não é conhecimento estabelecido *a priori*.

4. A representação da identidade

Aludimos já amplamente à indefinição do género da autobiografia. Neste capítulo discutiremos a diluição do *ethos* da escrita autobiográfica com vista a explorar a evolução da representação da identidade em tempos recentes. Veremos também de que forma é que esta nova representação afectou a expressão literária e gráfica da identidade.

⁵⁶ Kukkonen, *op. cit.*: 61-65.

⁵⁷ Kukkonen, *op. cit.*: 61.

⁵⁸ Metalepse: "(...)a passagem de elementos de um nível narrativo para outro nível narrativo." (Carlos Reis, Adélia Lopes, *op. cit.*: 224.

⁵⁹ Kukkonen, *op. cit.*: 65.

A primeira parte deste capítulo refere-se exclusivamente a desenvolvimentos no campo literário. Referimo-nos a este por se tratar do formato no qual existe um maior volume de produção autobiográfica, sobre a qual incide uma quantidade equivalente de investigação crítica. Verificamos que esta produção, especialmente a mais recente, se foca no questionamento da ideia de memória como forma de aceder ao passado. Este questionamento põe em causa o modo principal de representar a identidade autobiográfica, expondo a autobiografia como um género em crise.

Esta evolução recente ao nível da narrativa autobiográfica em prosa encontra reflexos na produção paralela de narrativas gráficas, e é esta a ponte que utilizaremos na nossa análise. A comparação não é perfeita, dada a diferença ao nível de mecanismos narrativos e considerando a história relativamente recente do segundo formato. Mas a evolução de um género implica uma transformação das questões que este coloca; uma mudança dessas questões num campo artístico significa uma mudança equivalente em todos os campos no qual este género esteja presente. Não estabelecemos a comparação por considerarmos que as transformações de um registo correspondam às de outro, mas porque as fronteiras entre formatos são porosas. Desenvolvimentos no formato literário não podem deixar de produzir sequelas no campo da narrativa gráfica.

Partimos de uma definição moderna de autobiografia – a de Philippe Lejeune – para nos focarmos em definições mais recentes, essencialmente tentativas de circunscrever a produção autobiográfica que critica as bases do género. É possível que a própria palavra ‘autobiografia’ seja o termo errado, não aplicável após décadas de intrusões nesse género pela ficção. Utilizamos a expressão “escrita de vida” na introdução para nos referirmos a este amplo *corpus* de obras. É possível que esta expressão seja a única seguramente aplicável, uma vez que é suficientemente vaga e cobre as falhas que existem entre definições mais específicas. Com ela em mente, podemos olhar para os exemplos que se seguem, se não como um campo literário uno, então como um que identifica, entre cada um dos sub-géneros que a constituem, semelhanças suficientes para identificar uma rede de influências entre as suas práticas variadas.

4.1. Da autobiografia à autoficção

Na sua obra seminal sobre o género autobiográfico, Philippe Lejeune parte da seguinte definição da mesma: "[a] retrospective prose narrative written by a real person concerning his own existence, where the focus is his individual life, in particular the story of his personality."⁶⁰ É nesta obra que Lejeune aprofunda a sua proposta de um 'pacto referencial' estabelecido entre o leitor e o texto.

Entre os possíveis pactos referenciais, o pacto autobiográfico é o que permite ao leitor presumir que os elementos biográficos expressos no texto são autênticos, ou vistos pelo autor como tal. Associada à relação de autenticidade existe também uma relação de identidade que é definida pela coincidência nominal entre autor, narrador e protagonista. Aqui, autor é entendido como uma figura que escreve e publica um conjunto de obras e que é por elas responsável. É uma instância necessária para a leitura de um texto e existe entre este e o universo extratextual. Não deve ser confundido com a pessoa real, que habita exclusivamente o espaço extratextual e à qual nos referiremos como 'a pessoa do autor'. É de notar que este entendimento do autor sugere que é a publicação do segundo livro que cria o autor como um factor comum que, através do nome impresso na capa, liga duas ou mais obras a um mesmo referente: "the idea of a person who cannot be reduced to any of his texts in particular, and who, capable of producing others, surpasses them all."⁶¹

A relação homonímica entre protagonista e autor, ou a sua ausência, associada a um pacto referencial (autobiográfico, ficcional, ou ausente) possibilita a leitura de uma narrativa autodiegética⁶² como autobiográfica ou ficcional⁶³. Lejeune organiza numa tabela as possíveis combinações de cada pacto com a presença ou ausência de uma coincidência homonímica entre autor e protagonista (ver fig. 12), determinando a partir destas as produções literárias que exemplificam cada interacção e as nuances que os textos reais trazem à organização rígida da sua teoria.

⁶⁰ Philippe Lejeune. *On Autobiography*. Trad: Katherine Leary. Minneapolis: University of Minnesota Press, 1989: 4.

⁶¹ Lejeune, *op. cit.*: 11.

⁶² A autodiegese refere-se à narração homodiegética na qual o narrador é também a personagem principal.

⁶³ Lejeune, *op. cit.*: 16.

<i>protagonist's name</i> <i>Pact</i> ↓	\neq author's name	$= 0$	$=$ author's name
fictional	1a <u>NOVEL</u>	2a <u>NOVEL</u>	
$= 0$	1b <u>NOVEL</u>	2b <u>indeterminate</u>	3a <u>AUTOBIOGRAPHY</u>
autobiographical		2c <u>AUTOBIOGRAPHY</u>	3b <u>AUTOBIOGRAPHY</u>

Fig. 12. Lejeune, *op. cit.*: 16. A relação entre o nome e o pacto referencial.

No entanto, sobre duas das interações, Lejeune é intransigente, declarando-as impossíveis. São estas (1) a negação de homonímia num texto que existe sob a égide de um pacto autobiográfico, no qual o protagonista de uma narrativa autobiográfica teria um nome diferente do do autor (fig. 12: terceira fila, primeira coluna), e (2) a existência de homonímia numa obra que estabelece à partida um pacto ficcional (fig. 12: primeira fila, terceira coluna). Lejeune argumenta que a primeira hipótese exclui a possibilidade de se tratar de uma autobiografia⁶⁴; a segunda, a possibilidade de se tratar de ficção⁶⁵ existindo antes no domínio da mentira, que pertence ao campo da autobiografia.

A tabela de Lejeune, delimitando liminarmente as possibilidades da autobiografia, levou ao início da sua transformação, encabeçada pelo escritor Serge Doubrovsky, de um género dependente da ilusão da factualidade num género que exhibe e utiliza a ficção sem abrir mão da representação identitária.

Para Doubrovsky, as duas células declaradas impossíveis, antitéticas à visão de Lejeune e carecendo de exemplos literários que estabelecessem uma ponte entre a teoria e a prática, sugeriam ao mesmo tempo possíveis avenidas de exploração, indo ao

⁶⁴ Lejeune, *op. cit.*: 15.

⁶⁵ Lejeune, *op. cit.*: 17.

encontro do seu trabalho literário. É em resposta a estas e outros aspectos do pacto autobiográfico, particularmente ao seu carácter definitivo e limitante, que Doubrovsky elabora o conceito de 'autoficção' como forma de descrever o seu trabalho no campo da autobiografia, ou em directa oposição a este. Utiliza o termo publicamente pela primeira vez na epígrafe da sua obra *Fils*, dizendo:

Autobiographie? Non, c'est un privilège réservé aux importants de ce monde, au soir de leur vie, et dans un beau style. Fiction, d'évènements et de faits strictement réels ; si l'on veut autofiction, d'avoir confié le langage d'une aventure à l'aventure d'un langage en liberté, hors sagesse et hors syntaxe du roman, traditionnel ou nouveau. Rencontres, fils de mots, allitérations, assonances, dissonances, écriture d'avant ou d'après littérature, concrète, comme on dit musique.⁶⁶

É interessante verificar que as características da autobiografia que Doubrovsky rejeita não são as mesmas que Lejeune identifica na sua definição. A única que é obliquamente posta em causa é a escrita em prosa, que pode ser associada ao estilo 'belo' contra o qual Doubrovsky se declara, preferindo 'a aventura de uma língua em liberdade' como designação mais pura do seu modo de expressão particular. A verdadeira objecção ao conceito do pacto autobiográfico consiste na coincidência nominal entre o autor e o protagonista de *Fils* e no carácter ambíguo da obra, que não emprega um registo autobiográfico embora se mova, claramente, num campo definido por Lejeune da forma já citada: "retrospective prose narrative written by a real person concerning his own existence, where the focus is his individual life, in particular the story of his personality."

4.2. As fronteiras da autoficção

Após um período de relativo desinteresse, a autoficção tem vindo a revelar a sua relevância na produção contemporânea de obras de escrita de vida. Verificamos em obras recentes uma tendência generalizada para fazer uso de processos ficcionais, não

⁶⁶ Julien Serge Doubrovsky. *Fils*. Paris: Éditions Galilée, 1977: epígrafe.

simplesmente para questionar princípios autobiográficos de autenticidade, mas principalmente interrogando a identidade e a construção da mesma em exposição no texto e o processo de rememoração que permite que ela exista. Esta tendência é suficiente para sugerir uma mudança no *ethos* autobiográfico e uma revisão das características que anteriormente o definiram.

Esta transformação foi vista como produtiva em várias áreas. Birgit Neumann, no âmbito de estudos de memória, utiliza o termo ‘ficções da memória’ para se referir a obras focadas no processo de rememoração⁶⁷. Embora a utilização da palavra ‘ficção’ possa parecer inadequada, a designação não desqualifica trabalhos autobiográficos, especialmente dentro do enquadramento vago e indefinido da produção literária contemporânea. Na verdade, a percepção da memória como uma ficção, uma construção recursiva, parece estar na base tanto de obras de ficção que têm a rememoração como tema (e que invariavelmente lançam dúvidas sobre a veracidade das suas narrativas) e da autobiografia contemporânea. A protecção de um pacto já não é suficiente para separar ficção de não ficção, e uma revisitação da essência da autobiografia como género parece ser inevitável.

É precisamente a este tipo de revisão que Laura Di Summa-Knoop se propõe no artigo *Critical Autobiography* (2017). A crítica identifica três elementos básicos que, historicamente, definem o género: (1) a autobiografia serve um propósito confessional, de purificação através da exposição; (2) a autobiografia deve basear-se num princípio de autenticidade, segundo o qual é esperado que os eventos relatados tenham acontecido da forma como são relatados e na mesma ordem cronológica. Este princípio é em parte regulado por (3) um pacto entre leitor e autor que permite ao primeiro presumir que o protagonista, narrador e autor de uma obra autobiográfica são a mesma pessoa⁶⁸.

A crítica utiliza estas características — a primeira das quais relacionada com a origem da autobiografia e com a transição de uma ideia de verdade para uma de

⁶⁷ Birgit Neumann. “A representação literária da memória,” in *Estudos de Memória*, ed. Fernanda Mota Alves, Luísa Afonso Soares, Cristina Vasconcelos Rodrigues, pp. 267-278. V. N. Famalicão: Edições Húmus, 2016.

⁶⁸ Laura Di Summa-Knoop, “Critical Autobiography: a new genre?”, *Journal of Aesthetics & Culture*, 9:1 (Agosto 2017): 6

autenticidade, as duas últimas reportando-se directamente à definição de Lejeune — como molde de uma visão estabelecida da autobiografia e conclui que esse molde não reflecte a produção autobiográfica contemporânea.

Esta produção, que o artigo exemplifica com obras como *Leaving the Atocha Station* (2011), de Ben Lerner, *H is for Hawk* (2014), de Helen McDonald e *How Should a Person Be?* (2010), de Sheila Heti, é marcada antes pelo experimentalismo linguístico, pelo questionamento das capacidades e processos da memória e por uma desvinculação da autobiografia das fórmulas narrativas que a definem como uma organização sequencial de episódios culminando num 'reencontro com o eu'. O que está em causa é também o “processo de construção de uma identidade diacrónica e narrativa com base em memórias episódicas, isto é, autobiográficas, de um indivíduo.”⁶⁹. Enquanto Neumann encontra um propósito identitário declarado na obra autobiográfica, Di Summa-Knoop argumenta que a expressão da identidade e as técnicas semânticas através das quais ela acontece já não estão presentes em grande parte da escrita de memória contemporânea.

Nas obras que a crítica discute, o pacto referencial é declarado e corrompido, o impulso confessional é inexistente e a criação de um arco narrativo identitário que termine num encontro do Eu, isto é, “a ligação significativa [do] passado à situação presente em que a memória é recuperada”⁷⁰, e a própria criação de uma identidade narrativa são ignoradas. A autobiografia não é vista como um veículo para a expressão de uma identidade, mas como uma narrativa onde a identidade surge necessariamente.

Di Summa-Knoop argumenta que as transformações recentes do género autobiográfico, consistindo na substituição de elementos padrão para o género por um conjunto de mecanismos novos mas consistentes entre várias obras, exigem a criação de um subgénero que contemple esses desenvolvimentos e seja capaz de admitir possibilidades que o género original não permite. Sugere o nome “autobiografia crítica” para definir este novo subgénero⁷¹, rejeitando o termo “autoficção” como um conceito que apenas diz respeito à união de ficção e não-ficção numa obra autobiográfica,

⁶⁹ Neumann, *op. cit.*: 271.

⁷⁰ Neumann, *op. cit.*: 271.

⁷¹ “critical autobiography”: Di Summa-Knoop, *op. cit.*: 7.

enquanto a autobiografia crítica procura antes reflectir, empregando técnicas específicas, sobre a história do género, sobre as implicações da necessidade de unir ficção a facto⁷².

Já Birgit Neumann tem uma visão menos radical da ficção de memória contemporânea, mas observa desenvolvimentos semelhantes no tratamento e entendimento da memória como objecto de estudo. A crítica presta especial atenção à literatura como criadora de modelos culturais de memória e às formulações semânticas específicas que possui e emprega na criação, e não reprodução, de memórias e processos de rememoração. Central ao seu argumento está a noção de rememoração literária como criadora de memórias relevantes para o indivíduo que recorda, no contexto em que as recorda: “qualquer narrativa autobiográfica está destinada a ser ficcionada através de processos de selecção, apropriação e avaliação, acentuando, desta forma, que recordar significa primeiramente a construção de um ‘passado utilizável’.”⁷³

Neumann aponta também para a tendência recente de empregar estes mecanismos de análise para questionar a validade de utilizar o passado como matéria-prima da identidade: “vê-se um claro aumento no número destes romances auto-reflexivos, o que é evidência de uma consciência crescente dos principais problemas e dos limites da apropriação do passado para efeitos da criação da identidade.”⁷⁴ É visível que as análises de Neumann e Di Summa-Knoop estão em concordância sobre a evolução recente de obras de escrita de memória, inclusive na forma que essa evolução está a tomar, e de que forma os mecanismos literários recentemente adquiridos influenciam a expressão da memória no formato literário. No entanto, cada uma encontra a sua designação específica para um subgénero de obras que participa nesta nova representação da identidade e da memória: são “ficções de memória” para Neumann, “autobiografias críticas” para Di Summa-Knoop. “Autoficção” continua um termo perdido, permanentemente inadequado como definição.

A rejeição de “autoficção” em favor de outros neologismos está em linha com o uso que o termo tem sofrido às mãos da crítica: uma definição demasiado abrangente

⁷² Di Summa-Knoop, *op. cit.*: 5.

⁷³ Neumann, *op. cit.*: 273.

⁷⁴ Neumann, *op. cit.*: 272.

que tem vindo a ser usada para descrever obras muito diferentes entre si. Esta utilização deve-se, em parte, à evolução do conceito na sombra de movimentos de maior impacto no campo intelectual, o que possibilitou a sua maturação longe do olhar da crítica. Se tomarmos a definição de Doubrovsky como uma primeira tentativa de estabelecer os limites da autoficção (Doubrovsky declara-se apenas o inventor "da palavra e do gesto", não da "prática" da autoficção⁷⁵), temos de considerar também que esses limites, pouco restritivos no seu início, foram ainda assim largamente ignorados durante a evolução deste (possível) subgénero literário.

Mesmo Doubrovsky, revisitando o termo ao longo dos anos, apresentou definições diversas, inconsistentes entre si, que ignoravam obras contemporâneas escritas num misto de ficção e não ficção, de carácter experimental, por autores longe de poderem ser considerados “os importantes deste mundo”⁷⁶, como os chama Doubrovsky. Até a designação “autoficção” foi praticamente ignorada pela crítica durante décadas, por razões que exploraremos mais à frente neste capítulo, e recuperada apenas recentemente. Hoje, tendo escapado à sua definição original, perdura quase como um chavão que descreve obras autobiográficas de carácter experimental ou romances que façam uso de alguma indefinição entre a vida do autor e a ficção que este produziu.

Esta utilização generalizada sugere que se terá já tornado num termo ineficaz para definir a produção autobiográfica contemporânea. A procura de um termo novo, menos corrompido, levou à introdução de outros neologismos entre os quais Faedrich aponta “autosociobiografia”, por Annie Ernaux, “autofabulação”, por Vincent Colonna, “otobiografia”, de Derrida, e “autonarração”, de Arnaud Schmitt⁷⁷. Podemos acrescentar a estes a definição já discutida de autobiografia crítica, as talvez mais abrangentes “ficções de memória” e, como iremos ver, os “*autographics*” de Gillian Whitlock. O problema, claro, torna-se outro: a criação de novos termos para escapar à

⁷⁵ Doubrovsky, 2014, in Anna Faedrich. “Autoficção: um percurso teórico,” in *Criação & Crítica*, N. 17 (Dezembro 2016): 30-46.

⁷⁶ Doubrovsky, *op. cit.*: epígrafe.

⁷⁷ Faedrich, *op. cit.*: 34.

“autoficção” consegue apenas uma multiplicidade de conceitos que definem, em traços gerais, o mesmo fenómeno, sem que nenhum surja como preferível em relação a outros.

A indefinição do conceito de autoficção é visível principalmente ao nível da crítica literária, onde é usado como uma forma simples de classificar textos autobiográficos experimentais. Disto resulta que uma grande amplitude de obras é classificada como autoficcional, diluindo ainda mais o conceito. Podemos mencionar a título de exemplo *Liveblog* (2015), de Megan Boyle, uma colecção de textos originalmente publicados *online* onde a autora descreve a sua vida ao mais ínfimo detalhe com o objectivo declarado de a transformar num objecto observável⁷⁸; *Nove Noites*, de Bernardo Carvalho, uma narrativa aparentemente ficcional na qual o autor se insere de forma oblíqua, através de uma fotografia e "traços autobiográficos" que o ligam à figura do narrador⁷⁹; as obras de Ben Lerner que Di Summa-Knoop estuda na sua defesa da autobiografia crítica, são todos exemplos de textos estudados como autoficções e apresentados ao leitor sob essa designação. O conceito provou-se permeável o suficiente para conter vários graus de interações entre facto e ficção, mas encontra-se demasiado diluído para afirmar algo de concreto sobre as obras que define.

O problema da classificação de obras que transgridem os pactos autobiográfico e ficcional é, em parte, um problema de encontrar características comuns a essas obras para além da sua transgressão original. Di Summa-Knoop analisa as obras da sua recolha dando ênfase à nova relação que estas estabelecem com o processo de representar a memória. Considera a autoficção incapaz de conter estas obras, uma vez que encontra incompatibilidades importantes na definição original de Doubrovsky⁸⁰ com as obras que analisa. O argumento de que a primeira tentativa de definição de um conceito não comporta os diferentes significados que o conceito adquire ao longo do tempo ignora o problema maior: a (in)definição da autoficção não se encontra na utilização original do termo, mas na sua utilização generalizada corrente, exemplificada pelo facto de que dois

⁷⁸ David Wallace. “‘Liveblog’ and the Limits of Autofiction.” *The New Yorker*, 29 de Novembro, 2018,

⁷⁹ Diana Irene Klinger. “Escritas de si e escritas do outro. Auto-ficção e etnografia na literatura latino-americana contemporânea” (Tese de Doutoramento, Instituto de Letras da Universidade Estadual do Rio de Janeiro): 11.

⁸⁰ Di Summa-Knoop, *op. cit.*: 10.

dos autores estudados por Di Summa-Knoop (Lerner e McDonald) serem considerados escritores de autoficção.

A crítica ressalva que "a autobiografia crítica pode partilhar uma fronteira com a autoficção"⁸¹, mas essa fronteira, no caso de não se situar inteiramente dentro da região maior da autoficção, é mais fluida do que aparenta. *Leaving the Atocha Station*, a narrativa de Ben Lerner sobre um escritor Americano a estudar em Espanha, um texto de memória que recusa a cláusula homonímica do pacto autobiográfico, não faz o mesmo uso do modo ficcional que *Fils*, de Serge Doubrovsky. No entanto, as duas obras possuem o mesmo carácter de questionamento das possibilidades da memória — uma afinidade para além da qual pode ser difícil estabelecer conexões apenas pela introdução de novos termos circunscritos a um número reduzido de obras.

Hywel Dix, em "The Forgotten Face of French Theory" (2017), estuda a autoficção não como género literário, mas como um movimento teórico e intelectual. O crítico explica a relativa falta de popularidade do termo aludindo à saturação de movimentos semelhantes no campo intelectual francês da altura. Certas características inerentes à prática autoficcional, como a oposição primordial aos "importantes deste mundo"⁸², impediram que passasse de novidade intelectual a um verdadeiro movimento. Diz Dix: "[in France] autobiography was a genre reserved for figures of major historical or intellectual renown: stars in their fields. Autofiction, by contrast, disavows the star status of its own practitioners."⁸³

A ausência de intelectuais-estrela com capital intelectual suficiente para agregar em torno de si um grupo tanto de praticantes como de críticos relegou a autoficção para uma posição limitada ao *background* intelectual, na sombra de movimentos intelectuais de maior impacto como o pós-estruturalismo⁸⁴. Sendo particularmente compatível com

⁸¹ "critical autobiographies may share a boundary with autofictions." Di Summa-Knoop, *op. cit.*: 10.

⁸² "importants de ce monde" Doubrovsky, *op. cit.*: epígrafe. Ver p. 41 no presente trabalho.

⁸³ Hywel Dix. "Autofiction: The Forgotten Face of French Theory," *Word and Text, A Journal of Literary Studies and Linguistics*, N. 7 (2017): 69-85: 75.

⁸⁴ O pós-estruturalismo foi um movimento intelectual que surgiu em França na segunda metade do séc. XX. É definido por uma visão crítica da abordagem científica do movimento estruturalista, especificamente da sua incapacidade de providenciar o "conhecimento objectivo e científico do domínio do humano" (Gutting, *op. cit.*, trad. nossa) que professava. "O pós-estruturalismo combina o discurso estruturalista de estilo técnico e formal sobre o universo do humano ao mesmo tempo que rejeita a existência de uma verdade profunda ou final que esse discurso possa alcançar" (Gutting, *op. cit.*, trad. nossa). Entre os princípios analíticos do movimento pós-estruturalista encontra-se a exploração e

estes movimentos, a autoficção terá subsistido de desenvolvimentos paralelos e ter-se-á desenvolvido na obscuridade relativa da sua sombra.

Dix sugere que a maturação de uma "participatory culture" nos anos 90 terá permitido um regresso ao entendimento da memória como um arquivo em permanente e activa reconstrução e à autoficção como teoria e prática dessa reconstrução:

Autofiction in effect treats the self as a form of archive, capable of evincing powerful and emotive forms of testimony from within. In doing so, it radically revises the notion of absolute truth, supplementing it with a critical but creative scepticism of all the distortions, digressions and departures that the acts of remembering and of narrating entail.⁸⁵

O crítico apela assim ao entendimento da autoficção como teoria da representação da subjectividade, em vez de um género ou subgénero literário. A prática não se encontra em oposição à autobiografia: sugere, ao invés, uma nova forma de exprimir a experiência do eu. Esta resposta ao problema colocado pelo ressurgimento da autoficção permite uma conciliação entre os neologismos criados para designar as novas práticas autobiográficas (que simplesmente passam a existir num contexto autoficcional, em vez de em competição com o subgénero autoficção) e a miríade de possibilidades que a prática pode conter.

4.3. A autobiografia na narrativa gráfica

A evolução da produção autobiográfica em narrativa gráfica, paralela aos desenvolvimentos da autobiografia literária, foi influenciada pelas mesmas questões relativas à representação da memória. Os problemas delineados acima descrevem principalmente o estado corrente do campo da autobiografia; é a partir desta visão geral que podemos concentrar-nos na forma como este interage com o formato gráfico.

interrogação de tudo aquilo que o texto exclui e do que essa fronteira comunica sobre o texto: "it is the margins that constitute the text." (Cahoone, *op. cit.*)

⁸⁵ Dix, *op. cit.*: 83.

A importância da autobiografia em narrativa gráfica é facilmente observável na presença desproporcional que este género tem entre as obras mais aclamadas pela crítica. *Maus* (1980-1991), de Art Spiegelman, uma memória-testemunho sobre o Holocausto e, até à data, o único romance gráfico a ganhar o prémio Pulitzer, demonstra a importância que a autobiografia teve ao elevar a narrativa gráfica ao estatuto de arte: uma arte com um modo de expressão próprio, novo, de carácter suficientemente complexo para problematizar temas de forma única. A este autor, outros e outras se juntaram, como Joe Sacco, Marjane Satrapi, Robert Crumb, Thi Bui, Maggie Thrash e também Alison Bechdel e Craig Thompson, sem falar da profusão de escritores e ilustradores de obras de ficção que igualmente expandiram as possibilidades deste formato.

Em “Autographics: the seeing “I” of the comics”, Gillian Whitlock analisa a relação entre a narrativa gráfica e a autobiografia numa tentativa de definir a expressão única que resulta desta interacção. Whitlock, referindo-se principalmente a *In the Shadow of No Towers*, de Art Spiegelman (2003) e a *Persepolis*, de Marjane Satrapi (2000-2003), introduz o termo “*autographics*” para definir a autobiografia em forma de narrativa gráfica, argumentando que as diferenças entre esta e a autobiografia literária eram demasiadas para permitir um mesmo termo.

Entre as características que distinguem o formato, diz a crítica, uma das mais importantes seria a obrigatoriedade da leitura activa de imagens. Baseando-se no já mencionado conceito de *closure*, introduzido por Scott McCloud em *Understanding Comics*⁸⁶, Whitlock foca-se principalmente na participação activa e constante que a narrativa gráfica exige ao leitor na criação de uma narrativa a partir de uma sequência de imagens. Estas imagens podem representar pontos diferentes de uma acção contínua, como na fig. 2, para, de forma mais abstrata, deixar o leitor completar uma narrativa que é apenas sugerida (ver fig. 12), ou, como o processo de *closure* é automático e involuntário, estabelecer ligações narrativas entre imagens aleatórias mas sequenciais. É a constante criação de *closure*, diz Whitlock, que cria uma relação mais

⁸⁶ McCloud, 1994: 63.

activa e empática entre o leitor e as imagens que compõem a narrativa⁸⁷. A participação activa que este mecanismo provoca significa também que a leitura de narrativas gráficas realmente transcende as narrações verbais e gráficas. Como diz Spiegelman acerca da leitura dos desenhos simples, quase indistintos, das personagens de *Maus*:

I didn't want people to get too interested in the drawings. I wanted them to be there, but the story operates somewhere else. It operates somewhere between the words and the idea that's in the pictures, and in the movement between the pictures, which is the essence of what happens in a comic. So by not focusing you too hard on these people you're forced back into your role as a reader rather than looker (...) by keeping the faces relatively blank, relatively similar to each other, you end up entering into and participating more in bringing this thing to life as a reader. In that sense it's a little more like reading.”⁸⁸



Fig. 12. Moore, Alan e Gibbons, Dave, *Watchmen*, 1987, p.199, detalhe.

Em causa está aquilo a que Birgit Neumann, num contexto puramente literário, se refere como “os mecanismos próprios de cada género que são usados nos textos literários para representar memórias.”⁸⁹ As especificidades da narrativa gráfica, já

⁸⁷ Gillian Whitlock. “Autographics: The Seeing “I” of the Comics,” in *MFS Modern Fiction Studies*, Vol. 52 (2006): 968.

⁸⁸ Joshua Brown, “Of Mice and Memory,” in *Oral History Review* (Primavera 1988): 103-104.

⁸⁹ Neumann, *op. cit.*: 276.

estudadas nesta dissertação tendo em vista os aspectos que conduzem a uma diferente concepção da figura e função do narrador neste formato, são aqui analisadas pela sua capacidade de explorar o universo da memória. Estes mecanismos são inteiramente interactivos, forçando o leitor a participar numa criação mnemónica activa e assim solicitando deste um maior investimento emocional.

Desde a publicação de “Autographics: The Seeing Eye of Comics”, outras obras vieram cimentar a análise de Whitlock e o lugar de destaque que o género autobiográfico continua a ter na legitimação do romance gráfico como forma de arte. A expressão *autographics*, embora tenha tido o condão de identificar em romances gráficos elementos que os afastavam do tronco tradicional da autobiografia e pediam uma nova e mais específica denominação, é, ao mesmo tempo, outro neologismo que corre o risco de criar fronteiras demasiado rígidas. O termo define nada mais do que uma autobiografia em narrativa gráfica, apontando que este formato possui especificidades que separam as obras por ele definidas de outros exemplos de autobiografia. Mas a necessidade de um novo termo crítico, em vez do mais descritivo e menos neológico “memória gráfica”, não está garantida pela diferença de formatos artísticos. Se todas as memórias gráficas são também *autographics*, a distinção parece desnecessária; e se o termo aponta uma classe diferente de obra, a separação teria de ser estabelecida entre uma memória gráfica que utiliza especificidades do seu formato e uma que não os utiliza, o que é paradoxal: uma memória gráfica, necessariamente, utilizará mecanismos próprios das narrativas gráficas. Uma narrativa que não os empregue não poderá ser apelidada de gráfica.

Embora qualquer tentativa de definir estas especificidades esteja limitada por desenvolvimentos futuros neste formato, as obras acima mencionadas e analisadas aprofundadamente mais à frente neste capítulo demonstram possuir um vocabulário próprio e diverso. O nome que aqui usamos para designar o formato – narrativa gráfica – é uma forma abrangente de nos referirmos às várias manifestações artísticas que empregam este vocabulário. Ainda assim, é difícil chegar a um consenso acerca dos mecanismos, técnicos e narrativos, que pertencem unicamente ao universo da narrativa gráfica.

Hillary Chute define o formato da narrativa gráfica da seguinte forma: “hybrid word-and-image form in which two narrative tracks, one verbal and one visual, register temporality spatially.”⁹⁰ Para além da representação idiossincrática do tempo como espaço, a conjugação de imagem e texto parece ser o princípio que define o formato, mas a realidade não é tão clara. O cinema utiliza imagens e texto, alguns romances utilizam imagens para fins variados e as artes plásticas podem fazer coincidir os dois modos de expressão. A sequencialidade das imagens é uma característica mais específica que exclui os livros com imagens ilustrativas, mas não os filmes. O facto de que as imagens expostas são desenhadas exclui cinema com actores reais, mas inclui ainda filmes de animação.

Scott McCloud faz um jogo semelhante de delimitação progressiva para chegar a uma definição concreta de narrativa gráfica, concluindo com a seguinte definição: “[j]uxtaposed pictorial and other images in deliberate sequence, intended to convey information and/or produce an aesthetic response in the viewer.”⁹¹ No entanto, esta definição, embora capture de forma algo obtusa o essencial da arte da narrativa gráfica, não oferece pistas sobre as manifestações artísticas que separam este formato artístico de outros. Mas o objecto que define é de tal modo diferente de outros artefactos artísticos que, de facto, sugere algumas especificidades próprias: a coexistência temporal de imagens organizadas numa sequência (normalmente) narrativa, que permite ao leitor uma visão geral dos conteúdos da página antes mesmo de a começar a ler, e, sobretudo, a separação entre estas imagens – a elipse – que simplesmente existe como uma ausência, um pedaço de nada que separa dois momentos numa acção, dois eventos separados por um certo tempo ou distância, etc., a que McCloud chama um “limbo”⁹².

A elipse é o espaço onde ocorre a *closure*. Este intervalo aparentemente vazio não o é, contudo; consiste antes num espaço de tal forma cheio que é impossível de representar graficamente, ficando esse trabalho para a mente activa do leitor. Não é a elipse como vazio que é específica do romance gráfico, mas o que ela contém que é

⁹⁰ Hillary Chute. “Comics As Literature? Reading Graphic Narrative,” in *PMLA* Vol. 123, N. 2 (Março 2008): 452.

⁹¹ McCloud, 1994: 7-9.

⁹² McCloud, 1994: 67.

inaudito noutros formatos artísticos. A representação espacial do tempo consiste, em parte, na divisão da acção através da inserção deste limbo que permite que dois pontos temporais coexistam na mesma página.

A organização da sequência de imagens e elipses que dá origem a um enredo é outro elemento específico da narrativa gráfica. Esta organização, operada, como foi visto, pelo narrador fundamental, tem em conta imagem, texto, o tamanho e posição das vinhetas, as elipses que as separam, o *layout* da página e manipulação das imagens a que o leitor tem acesso quando vira a página (por exemplo: um *twist* narrativo dificilmente pode surgir numa vinheta proeminente no lado *recto*, sob pena de que o leitor, no acto de virar a página, se aperceba desse momento antes da sequência que a ele conduz) e outros aspectos que se prendem com o acesso do leitor ao texto. A terceira leitura de McCloud, discutida no capítulo anterior, é o culminar desta organização consciente numa experiência de leitura muito diferente daquela que seria permitida por uma sequência de imagens. A fig. 9 no capítulo anterior é um exemplo de como uma conversa entre pai e filha pode, num nível meta-narrativo, ser também uma cena sobre o funcionamento do tempo. A conversa entre Alison e o pai representa não só um episódio de proximidade na sua relação, mas também descreve a forma entrecortada e desconexa através da qual chegam a um quase entendimento. O episódio da pintura da parede em *Blankets*, fig. 11 e páginas seguintes, como iremos ver em detalhe, faz um uso extenso das possibilidades do formato gráfico, unindo elipse e narração gráfica numa imagem só.

É objectivo da análise seguinte explorar a forma como as especificidades da narrativa gráfica afectam a expressão autobiográfica produzida nesse formato. Partindo da concepção de narrador estabelecida no capítulo anterior, e com atenção à expressão autobiográfica/autoficcional corrente, visamos analisar o modo como o narrador autobiográfico representa as memórias que transforma numa narrativa e se, de acordo com os estudos recentes sobre autoficção e a evolução da representação da memória, a autobiografia em narrativa gráfica pode ser vista como outro exemplo desta evolução. Para este fim, continuaremos a análise de *Blankets* e *Fun Home*, desta vez tomando como objecto os mecanismos narrativos que o formato gráfico tem ao seu dispor.

4.4. *Fun Home*: uma casa de espelhos

Desde a sua publicação, *Fun Home* tem sido alvo de grande atenção por parte da crítica. Os temas de que ostensivamente trata — sexualidade, trauma, o reflexo de um pai na sua filha, maturação como pessoa e artista — são explorados através de mecanismos narrativos que questionam a própria matéria de que é feita a narrativa autobiográfica. Estes elementos estão incluídos na investigação e problematização que Alison faz da história do pai e da sua influência no seu próprio desenvolvimento.

Desde a primeira página, *Fun Home* expõe os temas de que trata. Bruce acede a um pedido da filha para brincar ao 'avião' e, deitado no chão, levanta-a com os pés. A legenda informa o leitor de que, no circo, acrobacias em que um artista eleva outro no ar são chamados 'jogos icarianos'. O paralelo é estabelecido entre a relação aparentemente amigável dos dois e a história de um pai que não conseguiu salvar o filho da tragédia. Estabelece também comparações entre a vida dos Bechdel e um motivo histórico/literário/mitológico que se repetirá ao longo da obra.

Graficamente, a imagem mais marcante é aquela em que Alison se equilibra acima do pai e os dois se observam, como que imagens um do outro reflectidas num espelho. O contraste entre a domesticidade e o destino trágico é criado pela justaposição de texto e imagem de uma forma que Bechdel emprega com frequência: a narração verbal, um monólogo constante ao longo da narrativa, menciona elementos gerais da relação entre pai e filha enquanto a narração gráfica representa episódios concretos que funcionam como uma demonstração do que é dito verbalmente.

O questionamento da possibilidade de rememoração está muito presente em *Fun Home*, tanto subjacente ao tema da memória – visível nas dificuldades do narrador em entender Bruce – como de forma narrativizada. Num dos exemplos mais explícitos, já mencionado, encontramos Alison, enquanto criança, a escrever um diário onde aponta os eventos do dia. A certa altura, tendo-se apercebido de que a sua visão podia não corresponder à realidade, começa a adicionar o comentário '*I think*' a todos os registos que pudessem estar em erro. Quando as próprias palavras que emprega se tornam duvidosas, '*I think*' evoluiu para um sinal circunflexo sobreposto à palavra. No fim, uma vez que tudo o que registava podia ser resultado de um engano ou de uma

memória defeituosa, Alison começou a cobrir cada página com um único circunflexo, indicando que a dúvida era total, que o mecanismo da memória não permitia certezas⁹³.

As dúvidas da jovem Alison são repensadas e recuperadas na narrativa, e os eventos que levam a narração recitativa a exprimir dúvida sobre aquilo que relata são variados. Já foi discutido no capítulo anterior o facto de que em *Fun Home* a narração literária é frequentemente um agente de dúvida, enquanto a narração gráfica lida com certezas representadas por imagens concretas da história de Alison e de Bruce. Esta diferença representativa é, em parte, um comentário sobre o acto de rememoração, e principalmente sobre o processo de narrativização da memória. As dúvidas que a narração literária expõe são contrabalançadas pela representação gráfica inequívoca de eventos específicos, representados como correspondendo a ocasiões reais, perfeitamente lembradas, embora sejam representações artísticas de momentos que ilustram uma sensação ou uma dinâmica. A utilização do arquivo fotográfico – em estilo de choque transversal que denota que se trata de uma realidade diferente daquela que habitam as personagens – demonstra a falibilidade da representação do passado, chamando a atenção para o carácter interpretativo de todo o arquivo.

Jennifer Lemberg chama a atenção para esta dinâmica: “what Bechdel has called the ‘usual cartoony style’ she uses to draw most of the book seems to exist in service to the ‘real’ documents and images it is used to explore (...)”⁹⁴ Mas a verdade é precisamente a oposta: Alison põe as fotografias ao serviço do desenho, demonstrando como ambos são igualmente fiéis à realidade, apontando tanto a capacidade do desenho de exprimir fielmente, como a da fotografia de ocultar.

A autora não recorre à memória como um passado real, mas como matéria prima a partir da qual arte pode ser feita e uma narrativa construída. Tal como *Maus*, *Fun Home* é ao mesmo tempo autobiográfico e biográfico. Ao contrário de Art Spiegelman, no entanto, que pôde entrevistar o seu pai directamente, Bechdel observa a vida do pai através da sua morte por suicídio. A vida e perspectiva de Bruce Bechdel estão fora do alcance de Alison, que é obrigada a usar as suas memórias e outros métodos indirectos

⁹³ FH: 143.

⁹⁴ Jennifer Lemberg, “Closing the Gap in Alison Bechdel’s *Fun Home*,” in *WSQ: Women’s Studies Quarterly*, Vol. 36, N. 1 e 2, (Primavera/Verão 2008): 129.

de análise, como os livros por que o pai era apaixonado, como uma base para reconstruir a identidade de Bruce e explorar a sua história.

Mesmo o uso do arquivo, principalmente o diário, prova ser insuficiente, por vezes opondo-se à memória de um evento. A certo ponto, depois de narrar verbal e graficamente um encontro com uma cobra e o profundo simbolismo que achou nesse ícone andrógino – fálico mas associado a feminilidade – em sincronia com o início da sua adolescência, a narração mostra o registo do diário nesse dia: "We saw a snake. We had lunch."⁹⁵ ("We" estando em ambos os casos coberto por um circunflexo). O *reciter* demonstra a sua surpresa pela diferença entre a memória e a simplicidade do registo, que decididamente não ilustra a importância psicológica do evento.

Outras falhas são apontadas neste registo. O diário não regista os primeiros períodos menstruais de Alison, e refere-se apenas de forma oblíqua a muitos dos eventos da família que mais tarde se revelariam importantes. Não se refere directamente a masturbação. Sofre com o constante questionamento da memória. A falibilidade deste arquivo demonstra, por um lado, a falibilidade de quem o realizou: Alison, em criança, não era capaz de se aperceber do quão marcantes seriam os momentos que atravessava. Alguns destes, como o avistamento da cobra, só se tornariam verdadeiramente importantes ao fim de anos de revolvimento subconsciente, e outros só se tornariam perceptíveis com maior maturidade, como as idas do pai a julgamento. Esta manipulação de memórias, a capacidade de repensar e recriar o passado que, observado com maior maturidade e conhecimento da vida secreta do pai, transforma eventos comuns em acontecimentos importantes, uma verdadeira criação de memórias novas, é um mecanismo narrativo frequente em *Fun Home*, que se prende também à ausência do pai para contar a sua história.

A narrativa que Alison tece para Bruce não está alicerçada em factos, embora, presumivelmente, existam, mesmo após a morte deste, formas de aceder a uma verdade factual. Entrevistar antigos amantes do pai, por exemplo, seria uma avenida possível. Mas a narrativa de *Fun Home* é uma narrativa familiar. A reconstrução da vida do pai é feita a partir do arquivo fotográfico da família, de histórias contadas pela avó e

⁹⁵ FH: 143.

pela mãe de Alison, através da análise dos livros de Bruce, e de uma análise introspectiva e reconstrutiva das memórias de Alison. O resultado, a vida em exposição em *Fun Home*, não é uma verdade factual, mas uma verdade autêntica, o pai visto pela filha.

Tanto em termos da sua relação com o processo de rememoração como no que diz respeito à sua noção de autenticidade, *Fun Home* enquadra-se nos parâmetros da autobiografia crítica descrita por Di Summa-Knoop. No entanto, o impulso narrativo, uma tentativa de “reconciliação entre a criação de sentido e a discrepância temporal e cognitivo-emocional – ou seja, a ligação significativa deste passado à situação presente em que a memória é recuperada.”⁹⁶ está ainda presente e é visível principalmente no esforço final para enquadrar a narrativa do pai num processo construtivo para a identidade de Alison. Através deste, ainda subsiste uma tentativa de criação de uma identidade diacrónica. Não é claro, no entanto, se a identidade em construção é unicamente a de Alison, a cujo desenvolvimento o leitor tem acesso directo, ou a de Bruce, cuidadosamente (re)construída a partir dos pedaços que Alison encontra no arquivo familiar ou arquivos paralelos.

Para analisar a estrutura narrativa de *Fun Home*, podemos olhar em primeiro lugar para a construção temporal do romance. Diz Hillary Chute que esta estrutura não é linear, mas circular, recursiva: “*Fun Home* eschews the straightforward chronological march of works like *Persepolis*, unfolding a layered, recursive narrative in which events and images overlap and repeat.”⁹⁷ Este constante regresso ao passado demonstra em parte o modo de pensar a memória: na sua análise do percurso do pai e da relação dos dois, Bechdel repensa memórias de infância e relaciona-as com eventos futuros e com novos conhecimentos sobre a vida secreta de Bruce, transformando a memória original. A memória diz mais sobre o presente de quem recorda do que sobre o episódio que a originou. O regresso à memória como modelo passível de alteração e a visão recursiva do tempo permitem a Alison encarar a vida do pai como uma narrativa que ela tem o poder de afectar.

⁹⁶ Neumann, 2016: 271.

⁹⁷ Hillary Chute. *Graphic Women: life narrative and contemporary comics*. Nova Iorque: Columbia University Press, 2010: 180.

Associada a esta visão do tempo, está a construção física do romance, o *layout* rígido e apertado, onde as vinhetas surgem muito próximas umas das outras e a narração recitativa ocupa os espaços restantes, deixando pouco espaço para fronteiras. Eventos separados pelo tempo são mostrados como intimamente ligados pela justaposição de passado, presente e futuro inerente à narrativa gráfica. A fronteira cronológica que separa eventos à partida desconexos é convertida numa estreita separação física, e os aspectos que os conectam são reforçados: “[Fun Home’s] seven chapters do not progress linearly, but are rather thematically structured.”⁹⁸ A organização temática em torno de vários aspectos da história dos Bechdel cria novos factores de aproximação de acontecimentos à partida díspares, complexificando a arquitectura da narrativa e a relação de Alison e Bruce.

A narrativa de *Fun Home* é formada em torno desta relação. Tal como a acção de relembrar é activa, permitindo uma reconstrução do significado de cada memória, o acto de narrar uma relação é também o acto de a reformular, de a entender de forma nova. Após a morte do pai, esta narrativa é o maior acto de intimidade possível entre pai e filha; não só uma reconciliação entre os dois ou um retrair da vida de Bruce, mas uma tentativa de introdução de empatia na sua história.

Sean Wilsey, numa crítica lançada por altura do lançamento da obra, diz: “the emotion and depth of ‘Fun Home,’ as with all honest memoirs, come entirely of watching Bechdel try to make sense of the confusing facts of her own life and history. If it were fiction (or fictionalized) it would be meaningless.”⁹⁹ Mas na verdade, os ‘factos confusos da sua vida e história’ só podem ser confusos quando vistos na extensão de tempo em que efectivamente tiveram lugar. Lado a lado na prancha, a sua relação é óbvia e necessária; a tapeçaria que traçam em conjunto é um mapa elegante da família Bechdel e especificamente do paralelo Alison e Bruce.

Wilsey termina a crítica celebrando o ‘significado’ da autenticidade em relação à ficção, afirmando que é o estatuto de *Fun Home* como absolutamente autêntico que lhe dá tamanha ‘emoção e profundidade’, e que qualquer suspeita de ficcionalização na obra a roubaria de significado. Não é claro, como vimos no início deste capítulo, até que

⁹⁸ Chute, 2010: 180.

⁹⁹ Sean Wilsey, “The Things They Buried,” in *The New York Times*, 18 de Junho de 2006.

nível a intrusão necessária da ficção em autobiografia é vista como aceitável. Mas em *Fun Home*, o papel da ficção é maior do que simplesmente restrito a uma oposição simplista entre autenticidade e ficção. Contorna a questão da honestidade: tudo em *Fun Home* é honesto, mas a obra aceita que a ficção é necessária para contar qualquer história. Para se aproximar do pai, morto havia vinte anos aquando da elaboração da obra, e reescrever uma relação que havia sido sempre tensa e distante, a ficção consistirá numa ponte entre pai e filha.

4.4.1. A literatura como mapa da identidade

Uma das presenças mais óbvias de ficção encontra-se no uso que Bechdel faz da literatura como paralelo da vida. A relação entre pai e filha, a partir do momento em que Alison atinge alguma maturidade, acontece através dos livros que Bruce empresta à filha, concedendo-lhe tacitamente o estatuto de ‘companheira intelectual’¹⁰⁰. Mas, a biblioteca de Bruce, repleta de obras modernistas, é principalmente um arquivo que permite compreender a sua psique, que, parece pensar Alison, concede acesso aos seus pensamentos, medos e motivações. Para a jovem Alison, a literatura fora uma forma de atingir um conhecimento maior sobre a sua identidade sexual, uma chave que lhe permitiu encarar e aceitar uma parte de si. Para Bruce, os mesmos livros seriam antes chamamentos para uma vida artística, livre, que lhe era negada.

Fun Home utiliza um grande número de clássicos literários como mapas para o desenvolvimento da sua narrativa e pistas que sugerem a identidade de Bruce. A literatura constitui, nesta perspectiva, uma ponte entre a subjectividade de Alison e uma identidade literária geral, constituída por um arquivo cultural. A narrativa compara a vida de Bruce aos romances que este lia, convidando o leitor a aperceber-se dos paralelos e a retirar as mesmas conclusões que Alison. No entanto, esta comparação é uma ficção, no sentido em que a identidade do pai não pode ser reconstituída a partir de obras ficcionais. Embora estas constituam um esboço vago de uma identidade, são ainda assim um sistema de símbolos e narrativas não-específicos. Neumann aponta esta função da literatura: “os romances, com os seus enredos convencionalizados e mitos

¹⁰⁰ FH: 198.

altamente sugestivos, oferecem modelos poderosos, muitas vezes normativos, para a nossa própria auto-narrativa e interpretação do passado (...).¹⁰¹ Os modelos em que Alison se baseia para estabelecer ligações directas com a vida do pai e a relação entre os dois criam, em vez de imitarem, uma visão de Bruce que não pode corresponder à real, mas que aponta para o papel maior da ficção na criação de sentido identitário.

As obras literárias que a narrativa discute servem vários propósitos. *The Great Gatsby* é usado para comparar Bruce Bechdel a Robert Redford como fisicamente semelhantes, e à personagem epónima do romance, resultado da transformação de James Gatz, simples rapaz do campo, em Jay Gatsby, estrela da sociedade em Nova Iorque. Tal como Gatsby, também Bruce era o produto de uma transformação, e a sua vida uma ilusão que escondia uma realidade menos palatável. A casa opulenta em que viviam, completamente restaurada por Bruce, exibia o amor que este tinha pelo artifício em relação ao real, o superficial em relação ao prático, enquanto o casamento e os três filhos escondiam uma homossexualidade que o envergonhava.

Mais tarde, o facto de que Bruce lera *Une Mort Heureuse*, a obra de Albert Camus, duas semanas antes da sua morte é usado como prova de que esta se tratou de um suicídio. Outros factos levam Alison a esta leitura, nomeadamente o pedido de divórcio de Helen, mãe de Alison, pela mesma altura e o fim do restauro da casa de família. Diz *Fun Home* que uma leitura atenta de Camus conduziria à conclusão necessária de que o suicídio é ilógico¹⁰², mas que Bruce sempre fora um académico preguiçoso e diletante – ‘artístico’ em vez de um artista. Mas outros elementos, como o testemunho do camionista que atropelou Bruce, sugerem, ao invés, que a morte se tratou de um acidente. No fim, Alison decide que Bruce se suicidou, mas é importante assinalar que se trata, realmente, de uma decisão, e que Alison não tem o acesso ao passado que lhe permitiria obter uma confirmação.

A caracterização de Bruce através de objectos culturais, para além de permitir ao leitor participar na criação de paralelos, coloca uma questão sobre o propósito da sua inclusão. A análise que Alison faz sobre a vida e personalidade do pai é tida pelo leitor como sendo uma investigação privada. Mas a introdução no romance gráfico de

¹⁰¹ Neumann, *op. cit.*: 276.

¹⁰² FH: 47.

arquétipos culturais conhecidos do seu público remove a narrativa do campo do privado. Este princípio está subjacente à narrativização da vida de Bruce, que abre a história familiar ao mundo público que habita o leitor. A universalização de Bruce através do arquivo cultural comum torna a narrativa menos íntima; a comparação com arquétipos literários afasta Bruce dos factos da sua vida ao mesmo tempo que o aproxima da experiência do leitor. Da mesma forma que Jean-Christophe Menu se refere à auto-representação¹⁰³ como a criação de um “auto-arquétipo”, Bechdel transforma o pai numa confluência de figuras míticas. Este pastiche serve o propósito duplo de tornar as acções inteligíveis (o seu suicídio, a sua vida secreta) e de o tornar reconhecível para o leitor. Não simplesmente uma memória privada, mas um ícone cultural.

A utilização de arquétipos literários como ponte entre duas subjectividades não se cinge a uma tentativa de compreensão da personalidade de Bruce. Como todos os outros motivos na obra, este está subjacente ao tema maior da relação entre pai e filha, e é um modelo de onde Bechdel retira conclusões particularmente frutíferas. Uma das quais, facilmente induzida, consiste no facto de que, se Bruce cumpre o papel arquetípico da figura literária trágica, Alison ocupa, da mesma forma, um lugar necessário dessa narrativa; nomeadamente, o do observador.

Bruce é Dédalo como figura paterna, mas Ícaro quando se despenha enquanto Alison observa. E se Bruce é Gatsby, um paralelo semelhante pode ser traçado entre Alison e Nick Carraway, o narrador de *The Great Gatsby*, cujo fascínio pela figura titular o motiva a relatar a sua história e a transformar Gatsby numa figura maior do que a sua narrativa pessoal, directamente relacionada com aspectos culturais da sociedade americana do início do séc. XX. Da mesma forma, Alison pergunta-se se parte do seu objectivo não será tornar a morte de Bruce política, directamente associada com a falta de aceitação cultural da homossexualidade, e um ícone do movimento posterior.

Os paralelos entre os Bechdel e vários modelos literários multiplicam-se. É na universidade que Alison inicia e firma a sua exploração de uma identidade sexual não-normativa. Esta evolução é conduzida a princípio através de obras sobre o movimento *gay*, biografias e ensaios, que afastam Alison do cânone modernista que o pai estudava

¹⁰³ Ver referência 29.

e ensinava. No seu último semestre na universidade, descrito no capítulo *The Anti-Hero's Journey*, Alison é forçada a regressar a este cânone quando faz uma cadeira sobre *Ulysses*, a obra de James Joyce, o romance favorito de Bruce. Esta obra será origem de múltiplas meditações sobre a relação entre pai e filha. Alison estabelece uma rede de paralelos entre si e o pai, Stephen Dedalus e Leopold Bloom. A comparação entre as duas relações aprofunda o já complexo jogo de espelhos entre pai e filha, confundindo os dois papéis e estabelecendo uma conexão mais espiritual do que biológica que reforça a primeira associação ao mito de Ícaro: “[S]piritual, not consubstantial, paternity is the important thing. Is it so unusual for the two things to coincide?”¹⁰⁴ A relação entre Bloom e Dedalus, entre Joyce e *Ulysses*, são um modelo imperfeito mas revelador da relação entre Bruce e Alison. O dualismo que se repete ao longo de todo o romance é também discutido com base na leitura de *Du côté de chez Swann*, a primeira parte de *À la recherche du temps perdu*, de Marcel Proust. Tal como as opções de passeio nessa obra que, como menciona o *reciter*, aparentam ser uma escolha binária, também a natureza dual de *Fun Home* tem de ser entendida como uma ilusão construída por Alison na sua investigação e abstracção da figura do pai.

Uma relação activa com o passado literário é uma das características que Di Summa-Knoop aponta como descritivas da autobiografia crítica. Sobre o *topos* da literatura, Hillary Chute diz: “one of the reasons that *Fun Home* may have been so quickly accepted as serious literature is that it is explicitly ‘literary’.”¹⁰⁵ De facto, a família Bechdel habita as obras que lê como a casa-museu onde vive: da mesma forma que Bruce depende de literatura para encontrar modelos para a sua identidade, Alison não é capaz de descrever os pais sem recurso a modelos provindos desse arquivo, ou descrever-se a si própria sem recorrer a testemunhos literários.

Ainda assim, a utilização de Alison é artística, criativa, apropriando-se de obras sobre o movimento *gay* para construir a sua identidade sexual, depois narrando a história do pai através de um conjunto de narrativas que a modificam e alteram. Bruce Bechdel, caracteristicamente inflexível, utiliza a literatura como um modelo directamente ligado a si, sem que esse promova uma reflexão ou crescimento, mas

¹⁰⁴ FH: 231.

¹⁰⁵ Chute, 2010: 185.

simples identificação. “[U]ltimately,” diz Chute, “[Alison] is the artist, not her father.”¹⁰⁶ A descrição literária que Alison faz do pai, da família e de si mesma tem raízes artísticas, e estabelece uma relação activa com a narrativa em desenvolvimento.

Fun Home manipula o princípio narrativo quando organiza a história de Alison e Bruce de forma não-cronológica, empregando, ao invés, um modo recursivo que expõe a relação familiar em torno de temas. Deste modo coloca em destaque a ausência da progressão cronológica que normalmente constitui a narrativa autobiográfica e a recriação analéptica completiva¹⁰⁷. A acção de *Fun Home* não depende de um entendimento da história de Alison ou de Bruce, mas de um estudo aprofundado da relação e identidade destes, que é conseguido através da meditação sobre os novos significados das memórias em vista da vida secreta de Bruce.

Di Summa-Knoop aponta que, nas obras que analisa, o mesmo princípio é manipulado e que, no fim, o narrador retrospectivo recusa um encontro identitário com o seu passado. Em *Fun Home*, no entanto, a “reconciliação entre a criação de sentido e a discrepância temporal e cognitivo-emocional”¹⁰⁸ está patente na última página, que contrasta duas imagens de impacto iminente, uma de morte, outra de vida, enquanto a narração recitativa descreve o pai como um apoio permanente e incondicional. A conjugação das duas narrações, o modo relativamente abrupto como esta conclusão é alcançada, e a forma como contrasta com a relação distante até então narrada, são todos passíveis de uma análise que retirasse uma conclusão oposta, mas, patentemente, *Fun Home* termina com o encontro tradicional, harmonioso, recorrente em obras autobiográficas.

No que diz respeito à relação factio-ficção, *Fun Home* faz uso frequente do modo ficcional, e aceita a função da ficção no processo de rememoração. A relação que estabelece entre autobiografia e ficção está presente no recurso constante a clássicos de literatura ficcional. De certa forma, Bechdel revela a sua verdade através da ficção,

¹⁰⁶ Chute, 2010: 188.

¹⁰⁷ “As analepses são tipicamente ordenadas de forma cronológica, colmatando assim, sucessivamente, as lacunas que existem entre um acontecimento passado específico, o ponto de partida da memória criada pela personagem e o momento no presente em que se inicia o processo de rememoração.” (Neumann, *op. cit.*: 270.)

¹⁰⁸ Neumann, *op. cit.*: 271.

mesmo que esta seja uma ficção literária específica. Mas, principalmente, *Fun Home*, como obra ao mesmo tempo biográfica e autobiográfica que explora elementos secretos da vida de alguém que não o autor, é forçado a empregar ficção para aprofundar e problematizar factos biográficos. A narrativa dá-nos também acesso ao processo de construção desta ficção, com todas as dúvidas que a própria Alison levanta em relação à possibilidade de relembrar e narrar objectivamente, o que demonstra a utilização consciente da ficção como veículo da verdade pessoal.

4.4.2. A fotografia reinterpretada

Complexificando esta questão, existe também o problema da interpretação, que se manifesta na tradução gráfica de fotografias reais. Em paralelo com a literatura, a fotografia é um artefacto cultural importante em *Fun Home*, concedendo a Alison um acesso privilegiado à história, por vezes ilícita, dos seus familiares. A associação de literatura e fotografia, ficção e facto, está patente na página titular de cada capítulo, que consiste em elementos gráficos e verbais: o título verbal sendo uma referência ao cânone literário e o ‘título gráfico’ a reprodução de uma fotografia do arquivo familiar. Esta reprodução, no estilo de *crosshatching* já descrito, inclui também as bordas de uma moldura, acrescentando à reprodução a característica de um objecto observado, físico, sobre o qual recai o olhar, e talvez o toque, de um observador. Para além destas, Bechdel reproduz fotografias da juventude dos pais, da sua própria e, no centro do romance, a fotografia de Roy, amante de Bruce e *babysitter* dos seus filhos.

As reproduções apontam para uma relação tão peculiar com a realidade factual como com a criação fictícia. A fotografia, justamente ou não, possui uma qualidade maior de ‘imagem real’, mas o *monstrator* não se limita a imprimir a fotografia como ela existe, mas reinterpreta-a, esbatendo essa aparente qualidade factual através da arte interpretativa do desenho. A realidade que a fotografia exhibe transforma-se na realidade vista por Alison. Quando esta diz que o pai se parece com Robert Redford, as duas imagens que o leitor pode usar como comparação são ambas representações gráficas de fotografia e filme. A narração recitativa diz de Bruce: “he was more attractive than the photographic record reveals.” E, continuando o paralelo com Scott Fitzgerald: “Zelda

Fitzgerald also had a fluid charm, it was said, which eluded the still camera.”¹⁰⁹ O que está a ser comunicado é que a representação gráfica do pai possui as mesmas características que a sua fotografia, que, por isso, o *monstrator* não altera o arquivo fotográfico e que está dentro do seu poder representar os defeitos deste. Ao mesmo tempo, a sugestão de que a memória que Alison tem do pai está mais próxima da realidade do que o arquivo fotográfico, e de que este último é (famosamente, através da relação com Zelda Fitzgerald) falível, eleva o desenho como forma de expressão capaz de representar fielmente a visão.

A fotografia está no centro desta obra, tanto física como tematicamente. Pouco depois da morte do pai, Alison descobre uma imagem entre fotografias de família e identifica-a como tendo sido tirada durante uma viagem com os irmãos, o pai, e Roy, o *babysitter*. Ocupando duas páginas, a narração gráfica mostra um desenho da fotografia, que por sua vez contém Roy, de *boxers*, estendido numa cama, numa pose sensual.

A vinheta inclui uma mão que segura a fotografia e a inclina de tal forma que o leitor parece espreitar por cima do ombro do observador. A narração recitativa descreve a fotografia com palavras sugestivas: “ethereal, painterly... In fact, the picture is beautiful”¹¹⁰ “[P]ainterly” é um adjectivo que de novo reforça a ligação entre a fotografia e as artes plásticas. Sobre a estética que o *reciter* descreve, Ann Cvetkovich diz, “[the photograph] combines the conventions of pornography and the high-culture nude.”¹¹¹

Mas ao mesmo tempo que Alison comenta e aprecia a beleza da fotografia, interroga-se acerca da contradição moral: “ [W]ould I be assessing it’s aesthetic merits so calmly if [the picture] were of a seventeen-year-old girl?”¹¹² A fotografia de Roy ilustra o tema das afinidades e diferenças estéticas entre Alison e Bruce. Alison entende a admiração que o pai sente pelo corpo de Roy porque ela própria sente um fascínio semelhante, mas invertido: “I wanted the muscles and tweed like my father wanted the velvet and pearls – subjectively, for myself.”¹¹³

¹⁰⁹ FH: 64.

¹¹⁰ FH: 100.

¹¹¹ Cvetkovich, *op. cit.*: 115.

¹¹² FH: 100.

¹¹³ FH: 99.

A contraposição do erotismo transgressivo com o ambiente familiar (Alison e os irmãos estavam a dormir no quarto ao lado daquele onde a fotografia foi tirada) constitui uma alteração da memória da viagem, com o poder de transformar a percepção que Alison tem não só deste evento, mas de toda a sua convivência com o pai. Todas as outras memórias infantis, enfim, toda a relação, são contaminadas pela vida secreta do pai e pelo poder deste de, como diz Cvetkovich, “habitar dois mundos em simultâneo.”¹¹⁴

Existe ainda uma obnubilação ineficiente na forma do apagamento por Bruce da data em que a fotografia foi tirada. Ineficiente, porque, se o intuito era esconder a ocasião precisa da sessão fotográfica, a presença da fotografia entre as imagens da família é em si reveladora. O *reciter* vê neste acto uma assinatura do pai; um exemplo de como este ao mesmo tempo escondia e punha em exposição a sua vida secreta.

O uso que *Fun Home* faz do arquivo fotográfico mais uma vez demonstra uma relação fluida entre facto e ficção, desta vez invertida. A literatura, como um objecto ficcional, é usada como um modelo para o pensamento de pessoas reais, ou como um símile para a relação complexa entre pai e filha, enquanto o arquivo material da fotografia é representado como uma fonte de dúvidas e meias-verdades, e tão passível de erro como qualquer memória.

No fim, o objecto que melhor retrata Bruce, Alison e a relação entre os dois é a própria obra. *Fun Home* termina com um regresso às perguntas e imagens originais e originárias. As duas vinhetas da última página, a primeira do camião que atropelou Bruce, a segunda de Alison, vista de trás, a saltar para a piscina, onde Bruce se prepara para a apanhar¹¹⁵, opõem-se e completam-se. O camião, visto de frente e demasiado perto, anuncia a morte iminente de Bruce, enquanto o salto de Alison, sugerindo outro embate, é uma imagem de vida. A primeira vinheta aponta o momento que levou à necessidade de construção da narrativa – a morte de Bruce –, a segunda representa um momento da história dos Bechdel em que a ilusão em torno da vida de Bruce se mantinha intacta, uma memória idílica de infância. Esta vem a constituir o encontro final narrativo entre Alison e Bruce e, no entanto, não é uma memória. A última vinheta

¹¹⁴ “inhabit different worlds simultaneously.” Cvetkovich, *op. cit.*: 116.

¹¹⁵ FH: 232.

consiste numa re-imaginação da fotografia que surge no início do capítulo, o título gráfico do mesmo, mas enquanto essa foi tirada de trás de Bruce e de frente para Alison, a vinheta representa a cena observada do lado oposto, olhando para as costas de Alison e para a cara de Bruce. Esta representação remete para o paralelo inicial com o mito de Ícaro, retornando Bruce ao papel de Dédalo e retirando-o da tragédia da sua morte, facto que é sublinhado pela narração recitativa que explicita a forma como Alison pretende relembrar o pai.

A vinheta final coloca o leitor na posição de observador exterior em vez de directamente na perspectiva de Alison. O resultado é uma recriação de uma fotografia como uma memória em segunda mão, que o narrador, tal como o leitor, observa. E é com esta imagem meticulosamente construída que Alison se despede do pai ao mesmo tempo que aceita a sua história, completando a narrativa que construiu para ele no mesmo ponto onde a iniciou.

4.5. *Blankets*: entre a imagem e o vazio

Embora *Blankets* tenha sido alvo de considerável atenção mediática inicial, recebendo inclusive prémios, em termos de crítica e comentário posterior esta atenção foi muito mais reduzida do que aquela de que gozou *Fun Home*. Uma vez que muito pouco foi escrito sobre *Blankets*, existem mais espaços em branco que podem ser explorados. Apropriadamente, enquanto o *layout* de *Fun Home* prefere páginas densas, com pouco espaço vazio deixado entre desenhos minuciosos e narração verbal prolixa, grande parte da estética de *Blankets* está focada nos espaços em branco, sejam estes a neve que cobre o centro-norte dos Estados Unidos durante grande parte da narrativa, a ausência prolongada de narração recitativa ou as falhas da memória que só a ficção pode preencher: os *blanks* em *Blankets*.

Paralelamente ao tema da memória, *Blankets* explora temas como a religião, relações amorosas e o desenvolvimento do artista. Estruturalmente, possui características indicativas de uma narrativa de acção, com numerosas transições entre vinhetas que denotam simplesmente a actividade e diálogos das personagens. O estilo gráfico de Thompson é descrito por Douglas Wolk como semi-realista e focado no gesto:

“gesture-capturing semi-realism that interprets his subjects as he perceives them.”¹¹⁶ De facto o gesto é um dos aspectos que mais sobressaem na narração gráfica da obra. As personagens de *Blankets* são definidas pelo seu aspecto em relação ao ambiente que os rodeia. Craig é frequentemente representado como angular e desconfortável, contrastando com tudo e todos os que o envolvem. Em contrapartida, Raina, a sua amada, é sempre suave, graciosa e representada em harmonia com o resto da composição da imagem. Assim também as multidões, que frequentemente se transformam em obstáculos monstruosos de construção quase expressionista, e as paisagens naturais, representadas como pacíficas, constituídas por elementos individuais que se curvam e unem num todo bucólico.

O estatuto de *Blankets* como uma autobiografia ou memória é geralmente tomado como facto pela crítica. Wolk não deixa dúvidas quando contradiz a informação na capa: “[Blankets is] a 582-page brick of a book, described on its cover as ‘an illustrated novel.’... It’s anything but a novel, though: it’s a memoir.”¹¹⁷ Mercedes Peñalba García utiliza o termo “memória” no título do seu artigo “Writing the Self, Drawing the Self: Identity and Self-Reflexivity in Craig Thompson’s Graphic Memoir *Blankets*” (2015) e varia entre memória e autobiografia como descritores do género da obra. Karin Kukkonen, discutindo o que designa pelas “estratégias narrativas de *comics* autobiográficos” utiliza *Fun Home*, *Maus* e *Blankets* como exemplos¹¹⁸. No entanto, nenhuma destas designações surge na obra. A capa utiliza *illustrated novel* ou *graphic novel* em duas edições diferentes, e a folha de rosto inclui o seguinte esclarecimento: “This graphic novel is based on personal experiences, though the names have been changed, and certain characters, places, and incidents have been modified in the service of the story.”¹¹⁹

A omissão, em *Blankets* dos termos “autobiografia” ou “memória” no paratexto, ou de qualquer referência ao papel da memória excepto para esclarecer o leitor acerca do grau de factualidade almejado na obra, e o termo *novel*, que de facto emprega, estabelecem, seguindo o modelo lejeuniano, um pacto ficcional entre o leitor e a obra.

¹¹⁶ Wolk, *op. cit.*: 204.

¹¹⁷ Wolk, *op. cit.*: 208.

¹¹⁸ “the narrative strategies of autobiographical comics”. Kukkonen, *op. cit.*: 3.

¹¹⁹ *Bl*: folha de rosto.

Assim, o leitor idealizado de Lejeune seria forçado a tomar *Blankets* como um romance inspirado na vida do autor. Nesta leitura, deparar-se-ia com vários problemas, como a já mencionada resistência da crítica em encarar *Blankets* como um exemplo de uma obra ficcional. A coincidência homonímica entre autor e protagonista levanta a mesma questão que Doubrovsky em *Fils*, mas, ao contrário de Doubrovsky, Thompson não utiliza ‘a aventura da linguagem’, antes preferindo a mais comum linguagem da aventura; isto é, uma narrativa estruturada, que existe dentro das convenções do seu género. *Blankets* prefere a aventura da imagem, e é no desenho que encontramos os seus maiores actos de auto-referencialidade e experimentalismo.

Blankets parece existir completamente no campo autobiográfico ao mesmo tempo que nega o seu lugar dentro do género. Explicita que a memória é usada apenas como matéria-prima, e que tudo está ao serviço da narrativa. Tal como em *Fun Home*, a admissão da possibilidade de erro ou desvio deliberado do real cria uma cumplicidade com o leitor que vai para além do pacto referencial e se estabelece firmemente no acto de partilha: o leitor crê que a narrativa descreve não a vida de Craig como ela foi, mas uma versão narrativizada da mesma que visa exprimir uma verdade emocional complexa.

Para este efeito, *Blankets* emprega um diálogo extremamente consciente dos mecanismos do seu meio. Os processos de auto-referencialidade estão principalmente patentes na narração gráfica, no desenho e na sua ausência. O *layout* de *Blankets* dá primazia ao silêncio, a acções e diálogo de personagens, às paisagens rurais cobertas de neve e à sua transformação no mundo onírico que representa o universo interior de Craig.

Um dos indicadores da intrusão desse domínio do sonho é a transformação do espaço gráfico numa profusão de símbolos e imagens abstractas que aponta, por oposição, o vazio do mundo real. Peñalba García menciona as últimas páginas da obra e como estas se referem ao acto da escrita de memória, tanto através da representação gráfica de um passeio na neve, como através da meta-narração recitativa. A ligação entre a narrativa da vida de Thompson e a criação dessa narrativa remetem para o processo artístico que a concebeu. Diz García: “[this emphasis] increases the reader’s

awareness of the mediating role of the artist by deliberately foregrounding the artificiality of all representation.”¹²⁰

A artificialidade referida é a da escrita da memória, do acto de narrativizar o encontro entre o presente e o passado através de um conjunto de representações gráficas e verbais não-específicas, neste caso a de um passeio na neve que não apresenta qualquer marca de se tratar de uma memória em vez de um episódio imaginado. Entre os princípios que *Blankets* utiliza para distinguir a realidade do sonho está o da co-presença de uma testemunha; é importante, então, notar que Craig está sozinho nesta instância.

A última página da narrativa é particularmente sugestiva desta divergência do lembrado para o imaginado. A narração recitativa, iniciada na página anterior, conclui nesta da seguinte forma: “How satisfying it is to leave a mark on a blank surface. To make a map of my movement, no matter how temporary.”¹²¹ É significativo que a última vinheta afaste Craig do acto narrado – ‘deixar uma marca dos seus movimentos’ – quando muda a focalização da vinheta para acompanhar o olhar do protagonista para o céu. As pernas de Craig fundem-se com o enquadramento da vinheta e as suas pegadas deixam de ser visíveis. Os saltos temporais sugerem que este episódio se situa no presente do autor ou, pelo menos, num passado muito recente. Tanto no nível, secundário para este efeito, da cronologia, como no sentido mais amplo e significativo do crescimento espiritual e emocional do protagonista, o que está em exposição nesta última sequência é o encontro definitivo entre passado e presente a que Neumann alude e que *Fun Home* realiza de igual modo.

4.5.1. Manta de retalhos: a obra dentro da obra

O título da obra, *Blankets*, é polissémico, referindo-se ao mesmo tempo aos lençóis de neve que cobrem os estados de Michigan e Wisconsin no Inverno, ao cobertor que Craig partilhava com o irmão quando ambos eram crianças, e à manta de retalhos que Raina lhe fez e ofereceu. A manta é ao mesmo tempo o presente em agradecimento

¹²⁰ Mercedes Peñalba García, “Writing the Self, Drawing the Self: Identity and Self-Reflexivity in Craig Thompson’s Graphic Memoir *Blankets*,” in *Cultura, Lenguaje y Representación / Culture, Language and Representation* Vol. 14 (2015): 171.

¹²¹ *Bl*: 581-582.

pelo qual Craig pinta uma imagem do casal na parede do quarto de Raina, um objecto de memória e um símbolo da narrativa gráfica como arte. Como objecto, a manta encontra-se no centro simbólico de *Blankets*.

O primeiro aparecimento da manta sublinha a sua estrutura: numa página que é uma única vinheta, sem enquadramento, o leitor vê o objecto por inteiro. Duas mãos sem corpo repousam sobre este e colocam a perspectiva do leitor na mesma posição que Craig ocupa. A composição da manta, com quadrados de diferentes tecidos dispostos em padrão, remete o leitor para a estrutura própria da narrativa gráfica, especificamente, tendo em conta a regularidade deste padrão, a estrutura de *Blankets* e a estrutura da memória. A recursividade de *Blankets* tem também um padrão específico. Embora a narrativa esteja claramente dividida entre a infância, adolescência e maturidade de Craig, existem também regressos esporádicos a estágios anteriores que criam ligações novas entre dois pontos temporais.

Entre estes episódios estão a memória que Craig tem de ser sexualmente abusado pelo *babysitter*, que ressurge em alturas em que Craig se sente diminuído ou intimidado, narrativas bíblicas e memórias da catequese, que sublinham dúvidas morais com uma perspectiva religiosa da qual Craig se afasta progressivamente, e episódios de infância relacionados com sexualidade reprimida pelos pais e a relação com o irmão mais novo. Como os diferentes tecidos que compõem a manta, estas memórias surgem a espaços, estabelecendo um padrão, reforçando temas e construindo uma malha narrativa que complexifica e baralha a aparente progressão cronológica do enredo. Progressão esta que não deixa de corresponder ao processo da analepse completa que Neumann identifica como típica da ficção de memória. Este é “especialmente conducente ao retrato do desenvolvimento psicológico de uma personagem ficcional, cujas memórias parecem encontrar o seu lugar dentro de uma narrativa de vida considerada relevante.”¹²²

Quase no fim da obra, a importância da manta como objecto de memória é sublinhada quando Craig regressa à casa dos pais e ao quarto de arrumos em busca de objectos do seu passado. Esta divisão, a que o *reciter* chama o *cubby hole*, é um espaço de algum interesse para a narrativa. Surge pela primeira vez como “o quarto esquecido

¹²² Neumann, *op cit.*: 270.

da nossa casa”¹²³ e é dentro da mesma memória comparado ao inferno bíblico. A suas principais características são os limites que delineia: possui a sua própria atmosfera, é povoado por aranhas, ratos e monstros criados pela imaginação infantil e, como é utilizado pelos pais de Craig para castigar os filhos, através dele não pode ocorrer comunicação.

Mais tarde, este espaço corresponderá precisamente a um mecanismo habitual das ficções de memória: não apenas um quarto esquecido, mas uma divisão de esquecimento activo. Revolvê-lo é, quase literalmente, revolver o passado. Craig redescobre primeiro a *Bíblia*, que deixara como símbolo do seu afastamento da religião da família, e, depois de alguma hesitação, a manta, o único objecto restante da relação com Raina. O reencontro com a manta torna-se também um reencontro, em sonhos, com Raina, simbolizando a integração do passado por Craig, que coincide com o término da obra. A manta está assim na origem de *Blankets* tanto como um mapa da sua estrutura como no seu início diegético, onde o fim da narrativa coincide com o momento de rememoração e um regresso ao seu início. A narração recitativa aponta para este facto: “Each square had a different texture – a visual sound – And read in a sequence, like a comic strip, they told a story. Because they were arranged in a pattern, repeating themselves, their story was cyclical.”¹²⁴

A transformação, neste passo, da manta num objecto de memória, é também a transformação de *Blankets*, a obra, num objecto de memória. A meditação anterior sobre a natureza de memórias felizes, e a conclusão de que estas necessitam de testemunhas para que não corram o risco de se confundirem com sonhos, alia-se à redescoberta da manta para definir uma testemunha que consistirá na própria obra e, por associação, no leitor. É um momento de rememoração pura que se opõe aos momentos de esquecimento, discutidos em seguida.

4.5.2. Sonho e esquecimento

A relação de *Blankets* com a ficção parte da união, à partida, do fictício com o factual. O primeiro capítulo, *Cubby Hole*, introduz um dos maiores temas da obra: a

¹²³ “the forgotten room of our house” *Bl*: 15.

¹²⁴ *Bl*: 566-567.

dicotomia sonho/realidade. Embora esta tome várias formas ao longo da narrativa, tem início na necessidade que Craig sente de escapar da brutalidade e monotonia da sua vida. Impedido de escapar fisicamente, vira-se para o mundo dos sonhos como uma realidade alternativa. Esse lugar onírico, tal como a arte e a religião, está associado a um acto simplesmente escapista, e a evolução do conceito ao longo da narrativa acontece paralelamente à evolução da complexidade do escapismo de Craig. O despertar deste para a crença cristã surge acompanhado de uma sequência de imagens muito semelhantes àquelas que introduziram o conceito de sonho como fuga à realidade. Enquanto Craig através das nuvens, a narração recitativa revela a nova forma de escapismo: “At that moment, I knew what I wanted... I wanted Heaven.”¹²⁵

A associação que Craig estabelece entre felicidade e sonho persegue-o durante o resto da narrativa. Resulta numa comparação desigual entre a frigidez do mundo real e as possibilidades permitidas pelos sonhos. Como a diferença de expectativas entre Craig e Raina:

We sneak to bed together each night and set the alarm, and feel so close. But by day, we keep each other at arm’s length. Underwater, we’re drowning victims, struggling over and under each others’ bodies. But above, we bob with the tide, undercurrents pulling us just far enough apart, so that we’re drifting parallel, but not together.¹²⁶

Mais do que isso, resulta numa indefinição entre memórias idílicas e o sonho, uma tendência generalizada em Craig de não conseguir distinguir o real do que não o é, que resulta na readaptação da alegoria da caverna como uma reemergência de Craig para um mundo longe da influência de Raina. Este processo consciente e auto-referencial de questionamento da realidade é outro exemplo de uma admissão *in-storyworld* da influência da ficção no processo autobiográfico. A dificuldade em separar duas realidades e o compromisso final de aceitar o testemunho de outrem como confirmação do que é ou não é verídico descrevem uma realidade fluida que existe na intersecção de duas ou mais perspectivas em vez de algo de concreto. Craig diz,

¹²⁵ *Bl*: 51.

¹²⁶ *Bl*: 360-361.

referindo-se às borbulhas de Raina: “These are sacred!—‘cuz they prove the rest of this perfection isn’t merely a dream. Without the zits, I’d have no proof of you as reality.” Raina responde: “Don’t kiss ‘em!”¹²⁷

O encontro entre a arte e a fé é um embate entre duas formas de escapismo, no sentido em que Craig utiliza as duas de modo equivalente como forma de se distanciar das agruras da realidade. Enquanto adolescente, inspirado pelo livro *de Ecclesiastes*, o protagonista apercebe-se de que os desenhos estão em competição com a sua fé. De imediato, decide queimá-los – uma purga ritual que simboliza uma renovação da sua crença, mas tem o propósito duplo de distanciar Craig das memórias que os desenhos evocavam. Uma frase serve como o repto final para o ritual: “I wanted to burn my memories.”¹²⁸

Este modo de esquecimento activo será repetido algumas vezes ao longo do romance, com a queima das cartas e dos presentes de Raina, o apagamento do desenho na parede do quarto desta, e o abandono temporário da manta e da *Bíblia*. Em cada um destes casos é patente que a tentativa de esquecimento, embora seja declarada e activa, não surte efeito – a presença dos objectos eliminados na obra, a sua ressurreição através de representação, é prova de que, tal como os desenhos escapistas acabavam por representar a realidade que tentavam elidir, a memória da sua eliminação subsiste e remete para o acto de esquecimento, que é assim tornado ineficaz.

O mais icónico episódio de esquecimento em *Blankets* é o momento em que uma mão sem corpo apaga o desenho do casal que Craig pintou na parede do quarto de Raina¹²⁹. Como a parede é vista em ângulo, o leitor apercebe-se de que ao mesmo tempo que elimina a imagem, a mão elimina também o chão do quarto, os objectos que nele se encontram e mesmo o enquadramento das vinhetas. Diz Kukkonen sobre este acto: “The panel frame is one of the unobtrusive features of the comics page. It usually goes unnoticed, but here it becomes visible.”¹³⁰ A mão que apaga a imagem não tem dono; não é claro se se trata da mão de Raina, e que Craig imagina que esta apaga o espaço que ocuparam os dois, se a mão de Craig, que representa a dissolução progressiva das suas próprias memórias. De qualquer modo, a presença metaléptica do

¹²⁷ *Bl*: 399.

¹²⁸ *Bl*: 59.

¹²⁹ Ver fig. 13.

¹³⁰ Kukkonen, *op. cit.*: 65.

narrador que ultrapassa as barreiras do *storyworld* para interferir directamente com o universo da narrativa é inegável. Além disto, confere ao leitor um acesso ambíguo a um aspecto da narrativa que não corresponde a uma memória de Craig.

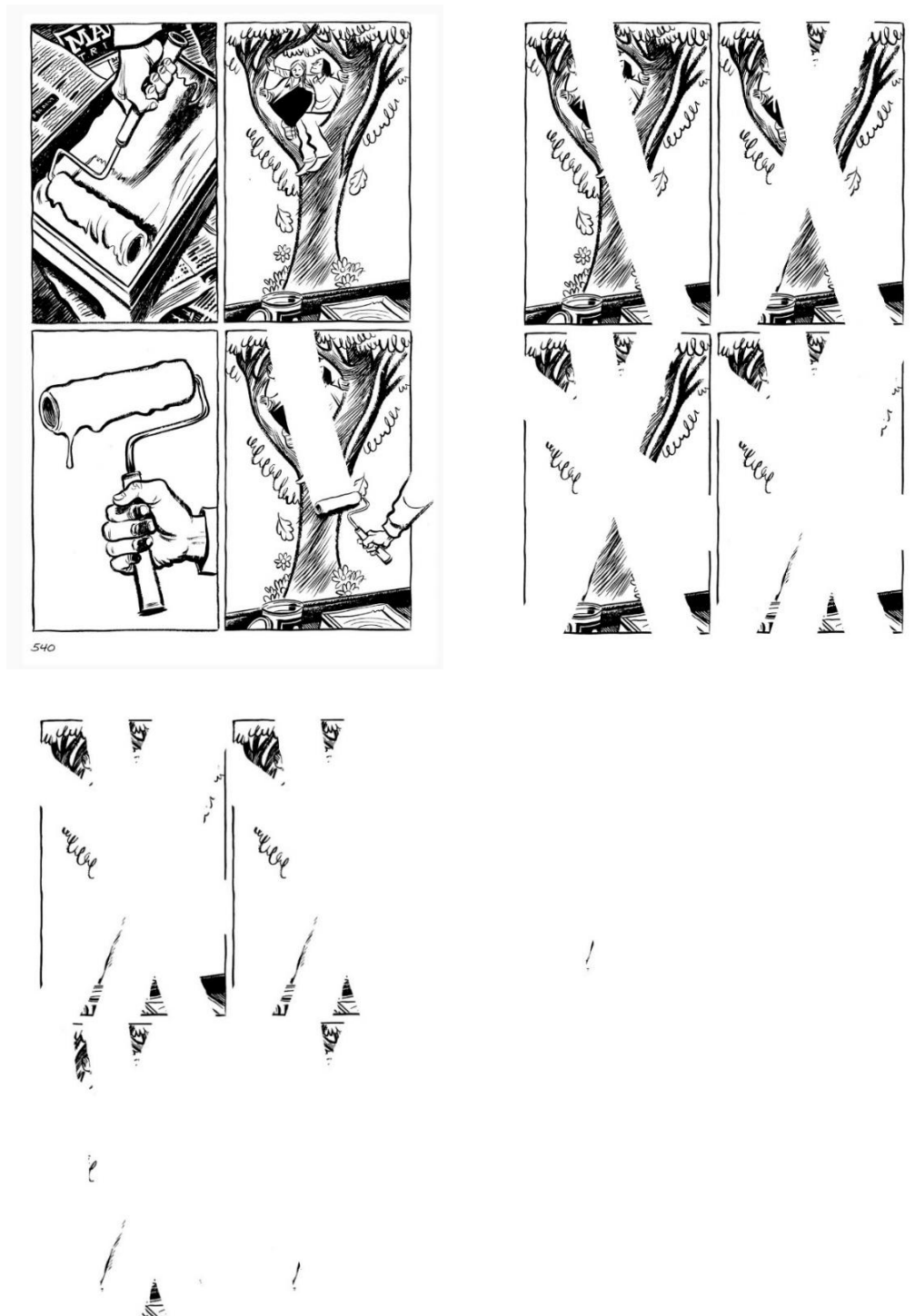


Fig. 13. Craig Thompson, *Blankets*, 2003, pp. 540-543. É de notar que a edição americana mantém a numeração das páginas para além da 540 e representa apenas a primeira vinheta na página 543. Edições posteriores representam o espaço negativo das vinhetas completamente cobertas de branco.

O episódio do apagamento é um exemplo de auto-referencialidade e auto-reflexividade, do meta-conhecimento que a obra exhibe dos mecanismos próprios da narrativa gráfica. É metódico, com cada elemento em causa (tinta, imagem, rolo de pintura) sendo apresentado ao leitor em vinhetas separadas (p. 540). O início da acção de pintar é a princípio lento, percorrendo apenas metade da vinheta, e depois imediato, com cada vinheta subsequente exibindo não o rolo ou o acto de pintura, mas o caminho que este percorreu.

O processo demonstra de várias formas a interacção desta acção com a narração gráfica que a representa. Primeiro, a progressão do apagamento ocorre ao longo de quatro páginas (pp. 540-543), cada uma dividida em quatro vinhetas. Quando o leitor passa da segunda página para a terceira, passando de *recto* para *verso*, dificilmente notará que a quarta vinheta da segunda página (p. 541) é a mesma que surge na primeira vinheta da terceira página (p. 542), no entanto, é esse o caso, e a repetição permite ao leitor acompanhar o apagamento sem ‘perder’ o ritmo com o virar da página. Como a elisão passa por eliminar os limites da vinheta, a última página (543) já não inclui vinhetas definidas.

Na pág. 543, entre o branco, o leitor vê apenas dois pormenores, no canto superior esquerdo; tudo o resto é vazio. O leitor percebe que o último movimento do rolo de pintura (na segunda vinheta da quarta página, p. 543) pintou por cima dos últimos resquícios do desenho de Craig, e que o espaço em branco que resta é em parte uma continuação lógica do padrão estabelecido, em parte uma meditação sobre a natureza da narrativa gráfica, onde a justaposição de imagens no espaço é usada para transmitir uma sensação de progresso temporal. As vinhetas, embora invisíveis, existem ainda, representadas pelo espaço em branco.

Após a eliminação da imagem representada e no espaço onde ela estava contida, o que resta é a invasão total do espaço da narração gráfica pelo espaço negativo da elipse. A expressão *off-storyworld* do apagamento *in-storyworld* da imagem na parede é o absoluto nada narrativo. Ao mesmo tempo, o próprio formato expressa a futilidade do esquecimento activo e da tentativa de eliminar o universo narrável: nada desapareceu, apenas está coberto de branco; tudo o que o leitor tem de fazer é voltar a página *verso-recto* para ver a imagem refeita, ou *recto-verso* para entrar num novo

capítulo e reencontrar o mundo da representação. A justaposição de imagens permite este tipo de percepção total da transformação de uma imagem específica.

4.5.3. A representação da palavra

A análise até agora feita focou-se na narração gráfica, com muito menos ênfase no que em *Blankets* é dito por palavras. E de facto, o formato gráfico é aquele em que *Blankets* discute os mecanismos da sua narrativa. A expressão verbal em *Blankets* cinge-se à expressão de elementos que já são representados graficamente, ao diálogo entre personagens e à representação de episódios e salmos bíblicos.

Existem duas excepções a esta regra que clarificam o papel da linguagem verbal em *Blankets*. Uma surge no momento em que Craig e Raina iniciam o seu namoro através de cartas. O que escrevem entre os dois não é reproduzido na narrativa (as cartas, lembremos, foram posteriormente queimadas): o *reciter* relata não o que foi dito, mas a forma como foi dito, descrevendo o erotismo da letra de Raina. Paralelamente, o *monstrator* narra um F fino, cursivo, cuja cauda se alonga até se tornar parte das calças de Craig. Esta passagem é um exemplo de como em *Blankets* a palavra toma um lugar secundário relativamente ao poder expressivo do desenho. O que é dito não é tão importante nem tão passível de ser representado pela narrativa como a forma como é dito.

Mais à frente, a narrativa regressa a este motivo no momento em que Craig termina o mural dos dois amantes na parede do quarto de Raina. Enquanto este esteve embrenhado no desenho, Raina esteve ocupada a passar os seus poemas à máquina. O *reciter* insurge-se contra a transformação da sua caligrafia expressiva (e erótica) numa abstracção mecânica, e esta preocupação é reproduzida no diálogo das personagens: é durante este episódio que Craig, emocionado, diz a Raina que a ama – frase que é graficamente representada num cursivo sugestivo – ao que esta responde ‘OH... CRAIG...’ e a hesitação, representada a letra de máquina, demonstra a separação entre as expectativas de ambos¹³¹.

¹³¹ *Bl*: 346-347.

4.5.4. A *Bíblia*: a preferência pela dúvida

Eclesiastes é o livro que convence Craig a abandonar a prática artística em favor da dedicação total a Deus, mas também o livro que, mais tarde, leva ao questionamento da autenticidade da *Bíblia* e do afastamento de Craig da Igreja. A relação de Craig com a sua religião começa por intermédio da família, mas rapidamente se transforma em algo sobre o qual Craig pode fazer incidir objectivos próprios, nomeadamente, almejar o céu como escape final de uma vida geralmente infeliz. Enquanto adolescente, a crença e o estudo da *Bíblia* tornam-se importantes o suficiente para Craig para o obrigar a escolher entre Deus e a arte. Mas a prática da religião, especificamente a parte que envolve socializar com outros crentes, como no campo de férias cristão, ameaça uma idealização de Deus como um salvador pessoal, e faz o protagonista sentir-se tão alienado como na vida secular.

A religião é, para Craig, uma prática individual e um desafio à sua condição, que descreve com as seguintes palavras: “my own clumsy humanity that had lost connection with the earth.”¹³² O aspecto individualista é mencionado com frequência e Craig representado como um elemento único numa paisagem que, aliada ou oposta a si, o exclui. A relação com Raina estabelece uma interacção dual, mas ainda de adoração. David Wolk descreve esta visão quase solipsista: “[Thompson] barely gives anyone else in the book credit for being a whole person. As a teenager, Thompson thought of Raina as his muse—a mysterious, perfect, alluring creature who inspired him to create art (...)”¹³³ Os frequentes desenhos de Raina como uma figura quase divina, ou pelo menos claro objecto da admiração de Craig, parecem atestar esta interpretação, tal como o facto do afastamento da igreja ocorrer ao mesmo tempo que o final da relação.

O capítulo “Footnotes” trata das conclusões do protagonista sobre religião, a sua relação com o passado e com a criação artística. Todas estas dependem de e regressam ao conforto da ambiguidade, da preferência por questões em favor de certezas. A fé de Craig, abalada pela incerteza da referência a um ‘processo de crescimento da *Bíblia*’¹³⁴, encontra refúgio numa crença privada, distante da Igreja Católica.

¹³² *Bl*: 134.

¹³³ Wolk, *op. cit.*: 208.

¹³⁴ *Bl*: 549.

As notas de rodapé explicativas do texto bíblico, admitindo a possibilidade de ambiguidades na tradução da palavra de Deus, servem aqui como uma sanção da dúvida e remetem para uma construção da memória baseada em ficção. A última memória de Raina segue-se a estas meditações e demonstra a sua validade: o reencontro com a manta leva Craig a viajar ao passado, mas não ao seu próprio. Neste episódio, o leitor vê Raina a coser a manta, e repara que não existem diferenças representativas entre esta efabulação e uma memória real, que embora a narração recitativa diga, “Conseguia ver Raina a fazer a colcha—”¹³⁵ e que para esta indicação verbal exista uma representação gráfica correspondente, esta não representa uma memória, ou antes, representa uma *memória possível*, a que Craig não teve acesso.

Esta representação, e a conexão directa à memória gráfica como objecto e à narrativa gráfica como formato artístico lança a última série de reflexões, desta vez sobre o processo criativo e a prática da arte. Pouco depois, enquanto Craig passeia, os campos cobertos de neve confundem-se com o branco da página e a narração textual remete para o preenchimento do espaço em branco como algo de satisfatório, mas temporário. A criação é contínua. Relembrar é recriar a realidade, ordenando e dando significado à existência. Como se lê em *Blankets*: “the act of waking is dependent on remembering.”¹³⁶

As numerosas conclusões a que a narrativa chega apontam ainda para uma meta-conclusão sobre a natureza da memória e da representação da mesma que concede a presença da dúvida e da necessidade de utilizar a ficção para transformar a matéria prima do passado numa narrativa. Nada do que está ao alcance da memória de Craig é transposto directamente para a obra – sofre sempre um processo de manipulação e adaptação a uma narrativa – nem esta é desonesta na sua representação autobiográfica. A obra concilia estas duas realidades através da introdução *in storyworld* do tema da dúvida.

¹³⁵ “I could see Raina making the quilt—” *Bl*: 566.

¹³⁶ *Bl*: 574.

5. Conclusão

Central a esta dissertação encontra-se a ideia de que qualquer forma de representação dependerá sempre de um trabalho de abstracção da coisa representada. Esta redução transforma o objecto a representar (uma identidade, um passado, etc.) numa sua imagem que possa ser encapsulada num texto. A representação autobiográfica depende de uma abstracção narrativa para construir a identidade. Baseando-se num passado utilizável previamente seleccionado a partir de memórias e impressões¹³⁷ de episódios de vida, que, segundo argumentámos, são elementos ficcionais, esta forma de representação identitária persiste na produção literária contemporânea num formato que desafia as convenções da autobiografia. Este processo é em si mesmo uma introdução da ficção numa tentativa de relatar o factual.

A evolução da representação literária da memória resultou numa perspectiva relativizante¹³⁸. O processo de rememoração tem vindo a ser encarado não como um processo de recuperação do que é lembrado, mas como uma incidência do presente sobre o passado. Esta, progressivamente, transforma a memória num registo dos vários momentos em que foi recordada. A alteração da recordação do evento original pelas características do presente em que foi recuperada é inevitável e consiste numa ficcionalização inconsciente.

Um segundo processo ficcionalizante junta-se ao primeiro: a elaboração consciente de uma narrativa e o processo de avaliação, selecção e adaptação que esta implica. A visão mais recente da identidade representada como algo que pode existir apenas contextualmente¹³⁹, cuja presença no texto pode consistir apenas numa ilusão criada pelo emprego de mecanismos narrativos, complexifica ainda mais esta perspectiva, que, liberta das amarras da factualidade, se solta também dos constrangimentos da representação identitária, e assim se torna mais vaga e difícil de definir.

¹³⁷ Neumann, *op. cit.*: 273.

¹³⁸ Para uma visão aprofundada deste tema, ler Dix, *op. cit.*, onde o crítico contende que no fim do séc. XX um conjunto de movimentos intelectuais contribuíram para este desenvolvimento: “Marxism, feminism, post-structuralism and deconstruction had all made the writing of autobiographies in the classical mould somewhat problematic by questioning the construction of the subject.” (71).

¹³⁹ Assim a vê representada Di Summa-Knoop (*op. cit.*) em obras de escrita de vida recentes.

Esta indefinição encontra reflexo na produção contemporânea de escrita de vida. A consciência da presença de processos ficcionais transporta a autobiografia de um paradigma de autenticidade, de expressão dos factos como o autor crê que eles aconteceram, para um paradigma de expressão não-falsificável do mundo interior do autor. Assim era a “aventura da linguagem” de Doubrovsky e, com ressalva de todas as alterações resultantes de quase cinquenta anos de contínua produção experimental, assim é a escrita de vida contemporânea.

Ao longo desta dissertação, esforçámo-nos por determinar de que forma a narrativa gráfica se distingue da narrativa literária. Um dos campos nos quais comparámos as duas tratou-se do narratológico (capítulo 3), onde a maior atenção foi dedicada à figura do narrador no formato híbrido da narrativa gráfica. Seguimos Groensteen na sua divisão do narrador em três instâncias hierarquicamente organizadas: *reciter*, *monstrator* e, superior a ambas, o narrador fundamental. Vimos ainda como esta divisão incide sobre e problematiza a questão da identidade, apontando a sua constituição fragmentária em vez de unitária.

A separação da instância narrativa encontra ecos na multiplicidade de formatos que compõem a narrativa gráfica e na forma como a autobiografia se desdobra em vários momentos temporais. Na autobiografia literária, este desdobramento resume-se a dois momentos, presente narrativo e passado narrado. Na autobiografia gráfica é constante, cada momento perdurando na prancha e coexistindo com momentos passados e futuros. A identidade rememorada é assim expressa com uma colecção de momentos individuais, de episódios organizados sequencialmente em vez de um objecto uno, terminado. Mesmo na sua estrutura, a autobiografia gráfica ilustra uma identidade fragmentária.

Demonstrámos também, no capítulo 4, os mecanismos próprios da narrativa gráfica no que concerne à representação do passado. A narrativa gráfica como forma representativa recente, que dependeu e depende em grande parte do género autobiográfico para se estabelecer entre a crítica como um formato complexo, toma a fragmentação da identidade como facto adquirido e necessário a este tipo de representação. Acima de todos os mecanismos específicos utilizados pela narrativa gráfica, o papel activo que o leitor cumpre na construção da leitura permite um maior

envolvimento emocional com a narrativa. Este formato inerentemente multimidiático surge assim como um veículo privilegiado para exprimir a identidade como ela é hoje vista.

Verificámos cada um destes pontos através das nossas análises de *Fun Home* e *Blankets*. Vimos como *Fun Home* exhibe uma organização recursiva em vez de linear, ilustrando o regresso constante ao passado como uma matéria viva, mutável, em vez de uma colecção de eventos sequenciais. A mesma obra demonstra uma separação clara entre o propósito e modo de acção do *reciter* e do *monstrator*. Esta diferença surge como mecanismo necessário para a articulação de duas narrativas concorrentes: a gráfica reportando-se às memórias e arquivo familiar, a verbal contendo os seus pensamentos sobre a sua tentativa de identificação com o pai. A componente verbal está extremamente presente em *Fun Home* e é necessária para orientar a análise exaustiva que Bechdel conduz sobre o passado literário e presente político que caracterizava o pai.

Blankets, pelo contrário, exhibe muito mais actividade ao nível gráfico, com um *reciter* muitas vezes silencioso. A ligação que Thompson estabelece com o seu passado está baseada no conceito de dúvidas e testemunhas. O passado é mais do que apenas mutável: é misterioso e passível de, a qualquer momento, ser rescrito por uma memória que ressurge através de um contacto no presente com um objecto que esteja associado a memórias do passado. Em *Blankets*, a componente gráfica é de uma grande liberdade e inventividade; o seu espectro de acção não se resume à realidade patente, e é com frequência que o leitor visita o mundo interior de Craig. Estas viagens, associadas ao inconsciente e ao onírico, enredam, numa mesma manta de retalhos, o mundo da memória e do sonho.

Estas duas obras provaram ser uma escolha acertada de um ponto de vista comparatista. *Fun Home* e *Blankets* têm soluções diferentes para perguntas muito semelhantes. A sua afinidade superficial em termos de género e tema sublinha as suas diferenças no que toca ao tratamento da memória, à relação entre facto e ficção. Através da sua análise, conseguimos problematizar uma questão inicial, escolhida para guiar um estudo mais alargado sobre a presença de ficção em autobiografias gráficas: acompanha a autobiografia gráfica a evolução da autobiografia literária?

A autobiografia literária contemporânea, embora se encontre no centro de um aceso debate acerca das fronteiras do seu gênero, possui características que permitem identificar um curso comum. É claro, no término da nossa análise, que existem aspectos constitutivos da autobiografia literária contemporânea que não coincidem com aqueles que encontramos expostos em *Fun Home* e *Blankets*. Tanto uma obra como a outra incluem um encontro identitário final que liga o presente da narração ao passado narrado, aspecto que Neumann identifica como constitutivo das ficções de memória e Di Summa-Knoop descobre ausente de *Leaving the Atocha Station*, *H is for Hawk* e *How Should a Person Be*. Da mesma forma, existe uma tentativa de problematização política em *Fun Home* e uma forte conexão emocional com o passado mais visível em *Blankets*, igualmente ausentes do tronco comum da autobiografia literária.

Estas discrepâncias parecem apontar para uma resposta clara, indicando que as autobiografias gráficas, ou pelo menos as duas obras que analisámos, não apresentam traços da mesma evolução. Dois motivos levam-nos a ter reservas sobre essa conclusão: 1) quase todas as obras literárias mencionadas como exemplares da incidência da autoficção sobre a autobiografia são posteriores a *Fun Home* e *Blankets*. É admissível que, dado o impacto tardio que a autoficção teve no campo literário, a sua influência no campo gráfico, a ter acontecido, se tenha sentido mais tarde. 2) embora seja inegável que aspectos comuns às obras que utilizam princípios autoficcionais estejam ausentes em *Blankets* e *Fun Home*, é igualmente inegável que as suas características mais basilares – a incerteza sobre a possibilidade de narrar o passado recordado, a falibilidade da memória, a identidade como construção fragmentária, a utilização consciente da ficção como forma de interagir com o passado – estão presentes nestas obras, apontando para uma influência do modo autoficcional que se estende para além da sua utilização consciente. É ponderável que autobiografias gráficas contemporâneas apresentem todos estes traços, e que delas estejam ausentes os elementos divergentes, remanescentes da escrita autobiográfica literária tradicional, presentes em *Fun Home* e *Blankets*.

Uma avenida possível de investigação posterior seria então uma análise comparatista entre estas duas obras e autobiografias gráficas mais recentes. Esta investigação teria em vista determinar de que forma o gênero evoluiu nos anos após

Fun Home e *Blankets* e de que forma é que adaptou – se de facto o fez – os mecanismos próprios da narrativa gráfica às novas necessidades da autobiografia. Um estudo com estes contornos não poderia deixar de investigar o modo como a identidade é explorada neste formato em anos mais recentes.

Um entendimento maior da expressão da identidade autobiográfica em narrativa gráfica, esse formato amplo, tão dependente da contribuição activa do leitor, pode contribuir ainda para uma melhor compreensão da identidade em si. Nesta dissertação vimo-la tanto como um objecto em expressa construção, como como um elemento indefinível, que surge no texto em vez de ser nele conscientemente impresso e que nunca pode encapsular a pessoa real. A resposta estará, claro, numa terceira leitura, de forma indefinida, adivinhada mais do que claramente observada.

Bibliografia Activa

Bechdel, Alison. *Fun Home*. Nova Iorque: Houghton Mifflin, 2006.

Thompson, Craig. *Blankets*. Georgia: Top Shelf Productions, 2003.

Bibliografia Passiva

Aczel, Richard. "Hearing Voices in Narrative Text," in *New Literary History*, Vol. 29, N. 3, Theoretical Explorations (Verão 1998): 467-500.

Boyle, Megan. *Liveblog*. Nova Iorque: Tyrant Books, 2018.

Brown, Joshua. "Of Mice and Memory," in *Oral History Review* (Primavera 1988). Consultado *online* a 12 de Setembro de 2019:

<http://marcuse.faculty.history.ucsb.edu/classes/33d/33dTexts/maus/JBrownMiceMeJBrownM1988.htm>

Cahoone, Lawrence E. "Introduction," in *From Modernism to Postmodernism: an anthology*, ed. Lawrence E. Cahoone. Massachusetts: Blackwell Publishers, 2000: 1-23.

Chute, Hillary. "Comics As Literature? Reading Graphic Narrative," in *PMLA* Vol. 123, N. 2 (Março 2008): 452-465.

Chute, Hillary. *Graphic Women: life narrative and contemporary comics*. Nova Iorque: Columbia University Press, 2010.

Cvetkovich, Ann. "Drawing the Archive in Alison Bechdel's *Fun Home*," in *WSQ: Women's Studies Quarterly* Vol. Ns. 1 e 2 (Primavera/Verão 2008): 111-128.

Di Summa-Knoop, Laura. "Critical Autobiography: a new genre?," in *Journal of Aesthetics & Culture*, 9:1 (Agosto 2017), DOI: 10.1080/20004214.2017.1358047

Dix, Hywel. "Autofiction: The Forgotten Face of French Theory," *Word and Text, A Journal of Literary Studies and Linguistics*, N. 7 (2017): 69-85.

Doubrovsky, Julien Serge. *Fils*. Paris: Éditions Galilée, 1977.

Faedrich, Anna. "Autoficção: um percurso teórico," in *Criação & Crítica*, N. 17 (Dezembro 2016): 30-46.

Fludernik, Monika. *Introduction to Narratology*. Trad. Patricia Häusler-Greenfield e Monika Fludernik. Nova Iorque: Routledge, 2009.

Gaiman, Neil e Williams III, J. H. *Sandman: Overture #4*. Nova Iorque: Vertigo, 2014.

García, Mercedes Peñalba. "Writing the Self, Drawing the Self: Identity and Self-Reflexivity in Craig Thompson's Graphic Memoir *Blankets*," in *Cultura, Lenguaje y Representación / Culture, Language and Representation* Vol. 14 (2015): 155-180. DOI: <http://dx.doi.org/10.6035/clr.2015.14.6>

Genette, Gérard. *Narrative Discourse: an essay in method*. Trad. Jane E. Lewin. Nova Iorque: Cornell University Press, 1983.

Groensteen, Thierry. *The System of Comics*. Trad. Bart Beaty, Nick Nguyen. Jackson: University Press of Mississippi, 2007.

———. *Comics and Narration*. Trad. Ann Miller. Mississippi: University Press of Mississippi, 2013.

Gutting, Gary. *French Philosophy in the Twentieth Century*. Cambridge: Cambridge University Press, 2001.

Herman, David; Jahn, Manfred; Ryan, Marie-Laure. *Routledge Encyclopedia of Narrative Theory*. Nova Iorque: Routledge, 2005.

Hirsch, Marianne. "Family Pictures: Maus, Mourning and Postmemory," in *Discourse*, Vol. 15, N. 2 (Inverno 1992-1993): 3-29.

Klinger, Diana Irene. "Escritas de si e escritas do outro. Auto-ficção e etnografia na literatura latino-americana contemporânea" (Tese de Doutorado, Instituto de Letras da Universidade Estadual do Rio de Janeiro).

Kukkonen, Karin. *Studying Comics and Graphic Novels*. Sussex: John Wiley & Sons, 2013.

Leader, Zachary. "Introduction," in *On Life Writing*, ed. Zachary Leader. Oxford: Oxford University Press, 2015.

Lejeune, Philippe. *On Autobiography*. Trad: Katherine Leary. Minneapolis: University of Minnesota Press, 1989.

Lemberg, Jennifer. "Closing the Gap in Alison Bechdel's *Fun Home*," in *WSQ: Women's Studies Quarterly*, Vol. 36, N. 1 e 2, (Primavera/Verão 2008): 129-140.

Mazzucchelli, David. *Asterios Polyp*. Nova Iorque: Pantheon Books, 2009.

McCloud, Scott. *Understanding Comics: the invisible art*. Nova Iorque: HarperCollins Publishers, 1994.

———. *Making Comics: storytelling secrets of comics, manga, and graphic novels*. Nova Iorque: HarperCollins Publishers, 2006.

Mikkonen, Kai. "Subjectivity and Style in Graphic Narratives," in *From Comic Strips to Graphic Novels: contributions to the history and theory of graphic narrative*, ed. Daniel Stein, Jan-Noël Thon. Berlim/Boston: Walter de Gruyter, 2013: 101-123.

Moore, Alan; Gibbons, Dave. *Watchmen*. Califórnia: DC Comics, 1987.

Neumann, Birgit. "A representação literária da memória," in *Estudos de Memória*, ed. Fernanda Mota Alves, Luísa Afonso Soares, Cristina Vasconcelos Rodrigues, pp. 267-278. V. N. Famalicão: Edições Húmus, 2016.

Pedri, Nancy. "Graphic Memoir: Neither Fact Nor Fiction," in *From Comic Strips to Graphic Novels: contributions to the history and theory of graphic narrative*, ed. Daniel Stein, Jan-Noël Thon. Berlim/Boston: Walter de Gruyter, 2013: 127-153.

Reis, Carlos; Lopes, Adélia. *Dicionário de Narratologia*. Coimbra: Livraria Almedina, 1987.

Satrapa, Marjane. *Persepolis*. Paris: L'Association, 2000-2003.

Spiegelman, Art. *The Complete Maus*. Nova Iorque: Pantheon Books, 1996.

Spiegelman, Art. *In the Shadow of No Towers*. Nova Iorque: Viking, 2004.

Tan, Shaun. *Emigrantes*. Trad. Gabriela Rocha Alves. Matosinhos: Kalandraka Editora, 2011.

Thon, Jan-Noël. "Who's Telling the Tale? Author's and Narrators in Graphic Narrative," in *From Comic Strips to Graphic Novels: contributions to the history and theory of graphic narrative*, ed. Daniel Stein, Jan-Noël Thon. Berlin/Boston: Walter de Gruyter, 2013: 65-100.

Wallace, David. "'Liveblog' and the Limits of Autofiction." *The New Yorker*, 29 de Novembro, 2018. <https://www.newyorker.com/books/under-review/liveblog-and-the-limits-of-autofiction>. Consultado a 9 de Setembro, 2019.

Walsh, Richard. "Who Is the Author?" in *Poetics Today*, Vol. 18, Nr. 4 (Inverno 1997): 495-513.

Watterson, Bill. *Scientific Progress Goes "Boink!"*. Kansas City: Andrew McMeel Publishing, 1991.

Wilsey, Sean. "The Things They Buried," in *The New York Times*, 18 de Junho de 2006. Consultado *online* a 24 de Junho, 2019:

<https://www.nytimes.com/2006/06/18/books/review/the-things-they-buried.html>

Whitlock, Gillian. "Autographics: The Seeing "I" of the Comics," in *MFS Modern Fiction Studies*, Vol. 52 (2006): 965-980.

Wolk, Douglas. *Reading Comics: how graphic novels work and what they mean*. Philadelphia: Da Capo Press, 2007.